READY OR NOT
Erste Early-Access-Eindrücke zum Taktik-Shooter

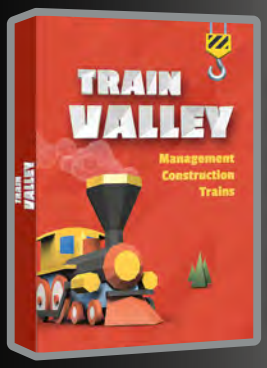
GOD OF WAR
Kratos erobert Steam & Co.: So gut ist die PC-Version des PS4-Hits!

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

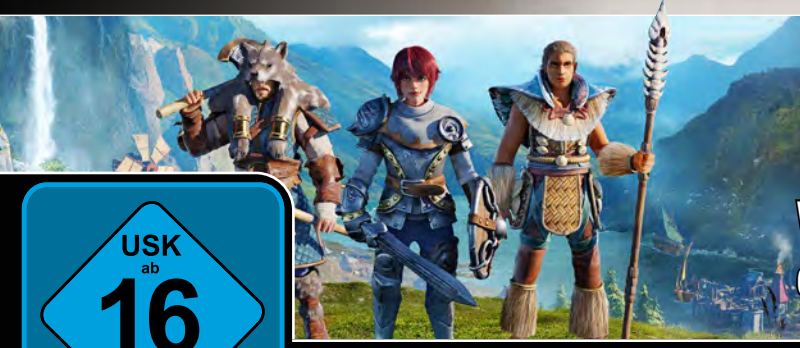
+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+MIT TOP-VOLLVERSION



TRAIN VALLEY
Umfangreiches, preisgekröntes Knobelspiel, bei dem ihr Bahnstrecken baut und Züge möglichst unfallfrei an ihr Ziel geleitet – vier Story-Kampagnen und Sandbox-Modus inklusive.

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN
Umfangreicher Test: Alle wichtigen Infos zu Gameplay, Story, Technik und zu den Kürzungen in der deutschen Fassung.



DIE SIEDLER
Wie viel Siedler steckt in Die Siedler? Wir haben die Beta-Fassung des neuen Aufbau-Titels gespielt!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 355
03/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20

4 397178 707999 03

NEU Samsung Galaxy S22

Jetzt bestellen und Vorteile sichern!

ab **0,–** €*
einmalig mit der
All-Net-Flat M

GRATIS* **Buds Pro**
UVP ~~229,–~~ €

NEU! Samsung Galaxy S22 Ultra schon ab einmalig 0,– € zusammen mit der millionenfach bewährten 1&1 All-Net-Flat. Das Top Smartphone in vier trendigen Farben besticht durch großartige Leistung. Die lichtstarke Kamera ermöglicht brillante Fotos und actionreiche 8K-Videos, die Sie direkt mit dem S-Pen bearbeiten können. **Bis zum 10.03. gratis dazu*: Bluetooth Kopfhörer Galaxy Buds Pro** im Wert von 229,– €. Außerdem: **Alt gegen Neu!** Schicken Sie uns Ihr altes Handy und Sie erhalten eine **attraktive Tauschprämie** – je nach Modell und Alter **mindestens 160,– € und bis zu 950,– €!***

Inklusive

30 Tage testen
Geräte, Netz, Tarif – Sie können alles einen Monat lang unverbindlich testen.*

24 h Austausch-Service
Die clevere Alternative zur Geräte-Versicherung. Immer inklusive bei Handys, Tablets, Laptops.*

Sofort-Start
Heute bestellt, schon morgen telefonieren und surfen.

Alt gegen Neu
1&1 zahlt Ihnen eine hohe Tauschprämie beim Kauf eines neuen Geräts.*

Priority-Hotline
1&1 ist rund um die Uhr persönlich für Sie da. Kein Sprachcomputer.

1&1

1und1.de
02602 / 96 96

MEMBER OF united internet

*Samsung Galaxy S22 Ultra für 0,– € einmalig, z.B. in Verbindung mit der 1&1 All-Net-Flat M für 34,99 €/Monat die ersten 6 Monate, danach 69,99 €/Monat. 1&1 All-Net-Flat M mit 10 GB Highspeed-Volumen pro Monat, danach unbegrenzt mit 64 kBit/s weitersurfen. Bereitstellungspreis 39,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat (30 Tage testen). 24 h Austausch-Service nur bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Alt gegen Neu Prämie ist abhängig vom eingesendeten Gerät. Es gelten die jew. Servicebedingungen. Zusätzliche Tauschprämie bei Kauf eines Galaxy S22 Ultra. Gratis Galaxy Buds Pro bei Kauf eines Galaxy S22 Ultra bis zum 10.03.2022 und separater Registrierung. Weitere Infos sowie Details zum Registrierungsprozess unter 1und1.de/teilnahmebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

Einmal Activision mit Alles zum Mitnehmen, bitte.

Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Es gibt ja so einige Dinge, die man im Januar gerne macht. Etwa seine guten Neujahrs-Vorsätze direkt wieder über den Haufen werfen, weil … Joggen, ernsthaft? Und überhaupt schmecken Burger ja auch viel besser als Rotkohl-Smoothies. Oder aber man nimmt sich vor, endlich seinen Pile of Shame mal abzuarbeiten, wie ich es im nachgeholten Urlaub vorhatte. In der Praxis standen dann rund 150 Stunden Minecraft und Endless Space 2 auf dem Tacho. Soviel dazu. Wiederum andere investieren ihr Weihnachtsgeld in teure Luxusartikel. Microsoft etwa überraschte die Gaming-Welt in diesem Monat, als der Konzern für läppische 70 Milliarden Dollar Activision Blizzard übernahm – da wirkt Bethesda für 7,5 Milliarden ja fast wie ein Schnäppchen. Auch der große Konsolenkonkurrent Sony reagierte – und schnappte sich Destiny-Entwickler und Halo-Erfinder Bungie für 3,5 Milliarden Dollar. Was all dies genau fürs Gaming allgemein und die beiden großen Konsolen Xbox und Playstation bedeutet, lässt sich aktuell nur erahnen. Zumindest über den Activision-Deal brauchen sich PC-Spieler aber wohl nicht den Kopf zerbrechen, schließlich veröffentlicht der Xbox-Konzern all seine Spiele auch für den PC und packt sie in den Game Pass. Bei Bungie indes wird abzuwarten sein. Wir können uns zwar nicht vorstellen, dass ein etwaiges Destiny 3 komplett Playstation-exklusiv wird, aber eventuell winken den Sony-Jüngern exklusive Inhalte oder zeitliche Vorteile. Xbox-Zocker dürften hier aber wohl in die Röhre gucken, genau wie Playstation-User bei noch unangekündigten Activision-Blizzard-Titeln.

Doch kommen wir zu zeitnaheren Themen, eine Überraschung hatte nämlich auch Ubisoft im Januar in petto. Das lange verschollene Die Siedler nämlich erscheint nicht nur bereits im März, wir konnten auch schon eine Beta-Version anspielen – alles dazu lest ihr in der Vorschau-Strecke. Selbiges gilt für unsere Ersteindrücke aus der Early-Access-Phase des SWAT-Taktik-Shooters Ready or Not und die ersten Gameplay-Szenen zum ehemals als Project Athia bekannten Forspoken.

Unser Cover-Thema indes findet sich in diesem Monat im Testteil: Dying Light 2: Stay Human. Die so oft verschobene Zombie-Action ist nun endlich fertig geworden, wenn auch in Deutschland nur in einer geschnittenen Fassung – immerhin besser als beim indizierten Vorgänger. Wie sich das Parkour-Gameplay macht, wie hart die Kämpfe trotz der Schnitte ausfallen, wie unterhaltsam die Story ist, ob die Technik zickt und was wir sonst noch von dem Titel halten, lest ihr ab Seite 44. Davon abgesehen nehmen wir unter anderem noch den Shooter-Ableger Rainbow Six: Extraction, das Taktik-RPG Expeditions: Rome und natürlich das Kratos-PC-Debüt in God of War unter die Lupe.

Im Extended- und Magazin-Teil widmen wir uns unter anderem toxischen Gaming-Communitys, dem Thema NFTs und dem Geburtstagskind Final Fantasy 7. Und für Extended-Käufer wartet zudem ein Code für das äußerst kurzweilige Knobelspiel Train Valley. Viel Spaß!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Wir sind sehr stolz auf uns: Mit Ausnahme dieses Schnipsels hier haben wir es vermieden, in der Die-Siedler-Vorschau das Wort „wuseln“ zu benutzen. Okay, im Meinungskasten auch noch. Aber das zählt nicht. +++

+++ Kleine Englischstunde: „Forspoken“ hat nichts mit (für)sprechen zu tun, es ist viel mehr eine altertümliche, nicht mehr gebräuchliche Alternative zu „bewitched“ oder „charmed“, also „verzaubert“ oder „verflucht“, je nach Kontext. Das ergibt natürlich storytechnisch viel mehr Sinn bei einer Protagonistin, die aus unserer Welt in ein Fantasy-Reich katapultiert wird. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Es ist immer wieder schön, wie wir um den heißen Brei reden müssen, wenn ein Nachfolger zu einem indizierten Spiel erscheint. Wie dem auch sei: Dying Light 2: Stay Human hatte natürlich irgendwann einmal einen Vorgänger. Wir sagen nur nix Näheres zu dem Thema. +++

+++ Größte Überraschung in diesem Heft: God of War erscheint tatsächlich für den PC – Playstation-Verweigerer können nun also endlich nachvollziehen, warum Kratos zu den ikonischsten Action-Helden der letzten Jahre zählt. Und dann bekommen wir auf dem PC auch gleich noch die schönste Version des Spiels geliefert – so mögen wir das! +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wie links bereits ausgeführt waren die Publisher im Januar in Shopping-Laune, näher auf das Thema geht auch noch Lukas im Magazin-Teil ein. Mal schauen, wer bis zum nächsten Heft noch alles verkauft wird. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 03/22

Horizon: Zero Dawn ist ein fantastisches Spiel, was mittlerweile ja auch PC-Besitzer bestätigen können. Teil 2 mit dem Untertitel Forbidden West erscheint aber wieder Playstation-exklusiv in diesem Februar – in der play⁵ lest ihr alle wichtigen Infos dazu!

N-ZONE | Ausgabe 03/22

Pokémon – wieder so eine Reihe, die fast exklusiv auf Nintendo-Konsolen stattfindet. Sieht man einmal von Apps und den analogen Karten ab. Auch 2022 startet mit einem neuen Spiel im Sammelmonster-Universum – ob's taugt, lest ihr hier!

PC Games MMORE | Ausgabe 03/22

Endlich Bewegung in Azeroth! Patch 9.2 steht endlich vor der Tür. Und mit der neuen Mutter Microsoft hoffen viele Fans, dass mal gründlich in der Führungsetage von Blizzard aufgeräumt wird. Stehen also rosige Zeiten an? Das lest ihr in der MMORE!

INHALT 03/2022

DIE SIEDLER 10

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN 44

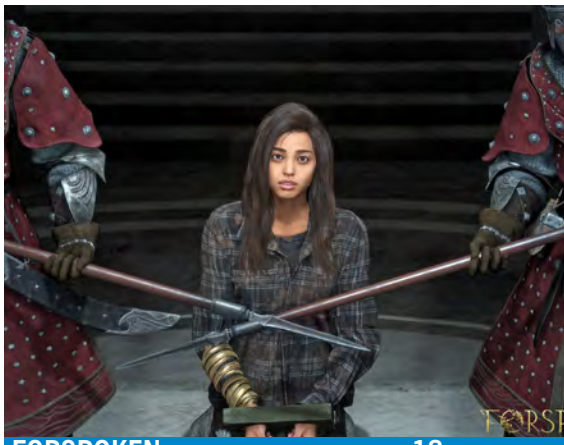
AKTUELL

Die Siedler 10
Ready or Not 14
Forspoken 18
Hidden Deep 22
Sifu 26
Sonic Frontiers 30
Ghostwire: Tokyo 34
Destiny 2: Die Hexenkönigin 36
Babylon's Fall 38
OlliOlli World 40
Kurzmeldungen 42

TEST

Dying Light 2: Stay Human 44
Rainbow Six: Extraction 50
Expeditions: Rome 54
God of War 58
Ruined King: A League of Legends Story 60
Nobody Saves the World 64
Mission in Snowdriftland 68
Supraland Six Inches Under 70

GOD OF WAR 58



FORSPOKEN 18

Windjammers 2 72
Einkaufsführer 74

MAGAZIN

Toxische Gaming-Communitys 78
NFTs in Videospielen 84
Kolumne: Microsoft kauft Activision 88
Die Post-Apokalypse 90
Vor zehn Jahren 92

HARDWARE

Einkaufsführer 94

EXTENDED

Startseite 99
25 Jahre Final Fantasy 7 100
Collect-A-Thons 106
Mein erstes Mal: Quest for Glory 110

SERVICE

Editorial 03
Vollversion: Train Valley 05
Team-Vorstellung 06
Vorschau und Impressum 98

. . . digitale **Vollversion:**

ALLE VIDEOS auf DVD

Je mehr Bahnhöfe ihr miteinander verbindet, desto anspruchsvoller wird die Streckenleitung – Abzweigungen, Weichen und Abstellgleise inklusive!

Verfahren! Zum falschen Bahnhof solltet ihr eure Züge nicht leiten. Notfalls muss halt im Zielbahnhof noch ein wenig gewartet werden.

Schreitet ihr in den einzelnen Kampagnen weiter voran, entwickelt sich natürlich auch die Technik. In Japan gibt's später etwa diese Schnellzüge.

TRAIN VALLEY*

Was ist das Wichtigste bei einer Zugreise? Komfort? Pünktlichkeit? Der Preis? Alles falsch, das Wichtigste wäre erstmal, dass der Zug auch im richtigen Bahnhof ankommt und unterwegs nicht frontal gegen einen anderen Zug donnert. Zumindest das kriegt die Deutsche Bahn ja meistens hin. Auch in Train Valley ist es eure Aufgabe, für einen reibungslosen Ablauf des Zugverkehrs zu sorgen. In vier Szenario-Kampagnen (Europa 1830-1980, USA 1840-1960, Russland 1880-1980 und Japan 1900-2020) verbindet ihr daher Bahnhöfe möglichst effektiv und kostensparend miteinander. Auf den unterschiedlichen Maps mit ihren jeweils anderen Sieganforderungen ploppen nämlich nach und nach neue Bahnhöfe auf und an den bestehenden Stationen wollen Züge losgeschickt werden – eure Aufgabe ist dann das sinnvolle Verbinden und Managen des Zug-Timings. Ein ähnliches Spielprinzip gab es kürzlich beim Indie-Hit Mini Motorways, dort halt mit Autobahnen. Neben den vier Kampagnen erwartet euch im ersten Train Valley auch noch ein Sandbox-Modus, in dem ihr euch mit zufälligen Maps austoben dürft.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Train Valley handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Puzzlespiel/Strategie
Publisher: Flazm / META Publishing
Veröffentlichung: 16. September 2015

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win XP SP 3, Core 2 Duo E4500 @2.2GHz / Athlon 64 X2 5600+ @2.8 GHz, 2 GB RAM, Radeon HD 2400 / GeForce 7600, 1 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. August 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TEST
- Icarus
- Rainbow Six: Extraction

VORSCHAU
- Die Siedler
- Hidden Deep
- Ready or Not
- Sifu

SPECIAL
- God of War – PC (Ultra) vs. PS4 Pro
- PC-Releases 2022: Neue Highlights im Überblick

DVD 2

MEINUNG
- Für Activision ist der Moment der Veränderung gekommen! (Kolumne von Carlo Siebenhüner)
- Microsoft kauft Activision Blizzard und zerstört die Gaming-Welt (Kolumne von Lukas Schmid)

RETRO
- Baphomets Fluch 2 – Ein unvergessliches Point&Click-Abenteuer

SPECIAL
- Die besten PC Spiele 2021 – Das waren unsere Highlights des Jahres
- Einkaufsführer Simulatoren – Die zehn aktuell besten Simulationsspiele
- Escape from Tarkov – Warum fahren Shooter-Fans darauf ab?
- Final Fantasy 14: Endwalker – Zum Heulen! Die Story ist ein Highlight!
- Konamis Niedergang – Kein Respekt für die eigene Vergangenheit
- Krypto-Gaming – Gekommen, um zu bleiben
- Plagiat-Alarm! – Die dreistesten Spieleklone auf dem PC

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, Horizon: Zero Dawn (PC), Horizon: Forbidden West (PS5)

Ist außerdem:
Endlich mal vernünftig in Minecraft eingestiegen und zu ein paar Freunden auf den privaten (Survival-)Server gejoint. Taugt schon, wenn man erstmal über die erste gammelige Blockhütte weg ist. Mittlerweile steht ein halbes Wikinger-Dorf, inkl. Mine, Drachenboot, Wachturm und großer Halle.

Liest immer noch:
The Expanse. So schnell bin ich mit acht Büchern auch nicht fertig!

Schaut aktuell:
Nach langer Zeit endlich mal wieder The Office (UK) und direkt danach die US-Variante.

Und sonst:
Horde & Allianz können zusammen raiden – Zeit wird's.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director

Spielt:
Horizon: Forbidden West, House of Ashes

Schaut:
Jede Menge seltsame Filme von meiner Liste an seltsamen Filmen, die man gesehen haben muss. Und hoffentlich schon The Gilded Age.

Hört:
Meine Playlist der Woche, The Wave Pictures und ganz viel alten Kram aus den 70er-Jahren.

Freut sich
Auf einen hoffentlich unbeschwerten Frühling und Sommer, auf besseres Wetter und das neue Gran Turismo. Urlaub auch. Ganz wichtig. Allerdings noch keine Ahnung, wo es hingehen soll.

KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Kingdom: Two Crowns, Isaac, Astroneer, und Dap wollte ich demnächst auch mal ausprobieren. Ging bei Release an mir vorbei.

Liest gerade:
Die Geschichte der Malerei

Sah zuletzt:
Eine Doku über niederländische Gestüte. Dabei lernte ich begeistert, dass Züchter auf Holländisch „Fokker" heißt.

Sitzt seit Ewigkeiten (circa vier Monate):
An einem Video zum Thema Kämpfen und Rhythmus in Videospielen. Klingt langweilig? Unverschämtheit! Das wird nämlich mega gut und informativ und nice und *hier zeitgemäßes, positives Adjektiv einfügen* (wenn es so wird, wie ich es mir ausmale). Aber ich komme vom Hundersten ins Tausendstel und schreibe den Text nun zum dritten Mal um. Argh!

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online

Spielt gerade:
Puzzling Places & Alan Wake Remastered

Sieht gerade:
The Book of Boba Fett Episode 5

Freut sich gerade:
Auf zwei Mini-Urlaube, bei denen ich gespannt bin, ob sie hinhauen werden, Pandemie und so. Mitte März geht es nach aktuellen Plänen für einige Tage in ein Wellness-Hotel in Tirol, Anfang April zu Sightseeing und Konzert nach Berlin. Bitte Daumen drücken!

Und sonst:
Habe von meiner Freundin zu Weihnachten ein Whiskey-Set zum Selbermachen bekommen. Also nicht samt Fass zum Lagern, aber so gut es halt für eine Privatperson geht, mit Alkohol-Basis und diversen Holzarten und Aromen, die man beifügt. Jetzt heißt's erst einmal ein halbes Jahr warten. Bin auf das Ergebnis gespannt.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
Uncharted: Legacy of Thieves Collection, FIFA 22, WWE 2K19

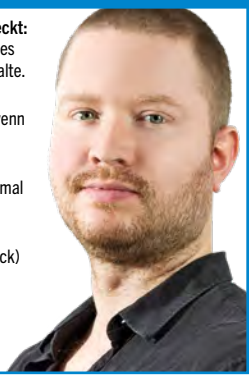
Hört gerade:
Every Time I Die (R.I.P.)

Schaut gerade:
Curb Your Enthusiasm, Community, Wrestling, verschiedene B-Movies mit sehr betrunkenen Darstellern, die auch schon mal während einer Szene einschlafen (R.I.P. David Carradine und Cameron Mitchell)

Liest gerade:
Die Chroniken des Aufziehvogels von Haruki Murakami

Und sonst:
Erfreut sich am wohl dümmsten Teilnehmerfeld des Dschungelcamps aller Zeiten und plant einen Besuch bei Lukas. So in einem halben Jahr ungefähr. Saufi!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Hat nach 23 Jahren endlich Age of Empires 2 für sich entdeckt:
Es hat zwar zig Versuche gebraucht, aber so langsam mag ich es doch noch. Dank der Definitive Edition gibt's auch massig Inhalte.

Hängt derzeit völlig an der Nadel:
Vampire Survivor ist ganz, ganz schlimm. Gott steh uns bei, wenn das jemals für Smartphones erscheint.

Spielt außerdem derzeit:
Dying Light 2, Chorus, Halo: The Master Chief Collection und mal wieder Castlevania: Symphony of the Night.

Liest gerade:
Buffy Season 8, Das Handwerk des Teufels (Donald Ray Pollock) und nochmal alle Asterix-Bände mit den Kids

Lässt schöne Kindheitserinnerungen aufleben:
Mit der Neuauflage von HeroQuest (ja, das Brettspiel). Leider finden sich weit und breit keine Mitspieler.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
Final Fantasy 14, Horizon: Forbidden West (PS5)

Schaut gerade:
The Book of Boba Fett. Leider bisher die schlechteste Serie, die ich auf Disney+ gesehen habe.

Wünscht sich:
Endlich besseres Wetter. Ich bin echt kein Mensch für dieses dauerhafte nasse Schmuddelwetter.

Hat gerade:
Absolut keine Ahnung, was er sonst noch in diesen Kasten schreiben soll. Der Januar ist doch eher ereignislos an mir vorbeigezogen. Ich hätte zwar diverse „Home Improvement"-Projektideen, die ich gerne umsetzen würde. Aber solange man nicht wieder unbeschwert Shoppingtrips unternehmen kann, liegen diese Pläne erstmal auf Eis.

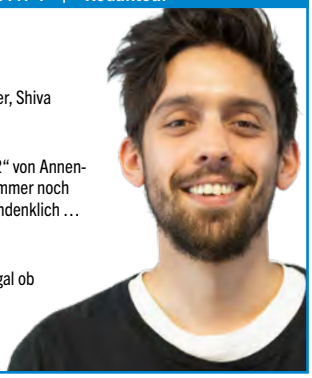
DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Dying Light 2: Stay Human. Nach meinem ersten Durchgang auf dem PC werde ich nochmal einen zweiten auf der PS5 dranhängen. Die Story ist dann doch deutlich verzweigter als ich es erwartet hatte. Es gibt also noch jede Menge zu sehen und einige Trophäen zu holen!

Schaut gerade:
Schrott auf Netflix und warnt vor: Macht einen Bogen um den Film „I Care A Lot"! Wie man eine so spannende Prämisse rund um das verkorkste Pflegesystem der USA dermaßen an die Wand fahren kann ist mir ein Rätsel.

Freut sich:
Über seine neueste Entdeckung beim Discounter des Vertrauens: weiße Schokolade mit kleinen Spekulatius-Stückchen. Geiler Scheiß!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt gerade:
Death's Door, Dragon Quest 11 & F1 2021

Zuletzt gesehen:
Licorice Pizza, Euphoria, Pam & Tommy, Schumacher, Shiva Baby, Closer, Nightmare Alley & Uncharted

Hört aktuell:
Wieder einmal das „Corona&Lockdown"-Album „12" von Annenmaykantereit – finde das knapp zwei Jahre später immer noch wirklich toll. Hoffnungsvoll, traurig, mitreißend, nachdenklich … einfach top!

Und sonst:
Ganz klar gehört mein Herz dem Babyblattspinat, egal ob im Salat oder in diversen Soßen. Tiefkühlspinat ist immer nur Notlösung, aber am Ende macht der auch glücklicher als gar kein Spinat. Oder nicht?

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt derzeit:
Banjo-Kazooie, Rekt, Mario Kart 8 Deluxe, Mario Party

Schaut endlich wieder:
Jeden Donnerstag Germany's Next Topmodel – das Leben hat endlich wieder einen Sinn, wurde aber auch Zeit!

Hört aktuell:
Wieder mal wahnsinnig viele Podcasts mit spannenden Gästen aus Funk und Fernsehen! Und dem Internet, aber das wird sich ja eh nicht durchsetzen, oder? Musikalisch gerade viel Future Bass.

Und sonst so?
Wenn ich das hier schreibe, ist der Januar nahezu vorbei – wie konnte das schon wieder so schnell passieren? Ich freue mich zunehmend auf den Frühling, aktuell wird es gar nicht mehr richtig hell. Und kalt ist es auch … reicht so langsam mit Winter.

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Escape from Tarkov, Rimworld, Horizon: Zero Dawn

Schaut gerade:
Drive to Survive, Die Discounter

Hört gerade:
Oldschool 90er-Jahre Hip-Hop

Und sonst:
Ich habe nun meinen ersten Abend in der russischen Sperrzone von Escape from Tarkov verbracht. Ich fühle mich belastet, betroffen und beschämt. Außerdem kann ich es gar nicht erwarten weiterzuspielen. Bin ich komisch? Wenn ja, dann ist wohl die gesamte Community von Escape from Tarkov ein wenig seltsam. Die Spielerfahrung scheint bei allen die selbe zu sein. Und alle finden's geil.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Yakuza: Like A Dragon, Baldur's Gate 3, Conan Chop Chop und WWE2K19

Schaut:
Nightmare Alley hoffentlich bald im Kino und demnächst alle Jackass-Filme in Vorbereitung auf Teil 4. Hab die als Teenager ziemlich gefeiert und freu mich immer noch, wenn Johnny Knoxville irgendwo auftaucht. Der Mann ist einfach ein Original.

Kann:
Davids Film-Warnung nicht wirklich nachvollziehen. I Care A Lot ging doch voll klar. Pike und Dinklage haben sichtlich Spaß und es ist immer cool, Macon Blair in kleinen Rollen zu sehen.

Und sonst:
Tiefkühlspinat ist nicht so meins. Lieber roh.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Ein buntes Allerlei: FIFA 22, Wreckfest, Dead by Daylight und die Uncharted: Legacy of Thieves Collection

Freut sich auf:
Die nächsten Monate. So viele gute Spiele und Filme, die da das Licht der Welt erblicken. Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll.

Schaut gerade:
Weder den Bachelor, noch Germany's Next Topmodel, noch das Dschungel-Camp. Aber während ich diese Zeilen schreibe, tickt der Countdown bis zum Start der Olympischen Winterspiele herunter. Skifahren und Snowboarden mag ich echt gerne.

Und sonst:
Würde ich mich mal wieder über Sonne freuen. Bin ja eigentlich Winter-Fan, der lässt dieses Jahr aber mehr als zu wünschen übrig.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Halo Infinite – ja, die Open World ist die standardigste Standardkost, aber das Gameplay … Mein Gott, das GAMEPLAY!

Schaut gerade:
The Office (US) – Staffel 1-6 habe ich auf DVD, aber den Rest müsste importiert werden. Dann halt eben im Streamingangebot.

Düst im roten Doppeldecker durchs Outback:
Schließlich hat sich der Flight Simulator im neuen World Update Australien vorgenommen und das ist ja wohl der perfekte Urlaubsersatz für graue Wintertage.

Ist kurz davor so richtig „deutsch" zu werden:
Und überlegt notorische Falschparker vor der Tür anzumaulen. Langsam wird es für mich und mein Anwohnerauto nämlich eng.

STEFAN WILHELM | Volontär

Spielt gerade:
Destiny 2 und vielleicht schon Elden Ring, sobald ihr das lest. Uiuiui! Da kann ich meine Augenringe endlich wieder vertiefen.

Schaut gerade:
The Office (US), und irgendwie werde ich nicht warm damit. Ist mir im Vergleich zu Stromberg vielleicht nicht abgründig genug.

Hört gerade:
Mindestens ein neues Album am Tag, vorzugsweise von Bands, die ich nicht kenne. Aktuell läuft Atoms von Platon Karataev. Klarer Anspieltipp: der Titeltrack. Traumhaft schöner Song.

Und sonst:
Bin ich gespannt, was sich für Bungie unter Sonys Führung nun ändert. Einen Destiny-Film brauche ich absolut nicht, größere Erweiterungen wären aber wieder cool.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
No One Lives Forever, was mir bedeutend schwieriger vorkommt als früher, was an einer Menge Bugs liegt, die ich vergessen hatte. Spiele sind heutzutage gar nicht schlechter programmiert, nur damals wurde das als Feature verkauft!

Sieht gerade:
Filme mit starker weiblicher Hauptrolle.

Kaufte sich soeben:
Vampire Survivor, weil ich Felix' Urteil vertraue und es billig war. Der Teamseiten-Geheimtipp quasi!

Weiß nicht:
Ob ich auch Davids Film-Urteil vertrauen kann. Ich mag oft Filme, die sonst niemand gut findet. Manche Leute sind einfach zu kritisch, wenn es Blockbuster geht.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | info@alternate.de

ENTDECKE UNSERE **VIELFALT** UND SPANNENDE **ANGEBOTE**!

Die abgebildeten Artikel sind keine Aktionsartikel, sondern zeigen unsere Produktvielfalt.

JETZT VORMERKEN!

PCGH cyber week

18.02. - 04.03.2022

TOP-DEALS AUS VIELEN BEREICHEN

IMMER UP-TO-DATE MIT UNSEREN SOCIAL MEDIA KANÄLEN

facebook.com/alternate.de

instagram.com/alternate.de

twitter.com/alternate_de

alternate.de/Newsletter

30 JAHRE

https://www.alternate.de/30-Jahre

UNSERE AKTIONSSEITE: www.alternate.de/30-Jahre

ALTERNATE

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Ubisoft Düsseldorf
Hersteller: Ubisoft
Termin: 17. März 2022

Die Siedler

Nach langer Funkstille ein Paukenschlag von Ubisoft. Die Siedler haben eine Generalumwandlung durchgemacht, die dem Spiel nicht gerade gutgetan hat.

Von: Matthias Dammes

Im August 2019 waren wir exklusiv bei Ubisoft in Düsseldorf zu Gast, um uns erstmals das neue Siedler anzuschauen. Das Spiel wurde ein Jahr zuvor auf der Gamescom 2018 angekündigt und nun waren die Macher bereit, uns endlich auch Gameplay zu zeigen. Was wir damals zu sehen bekamen, wusste durchaus zu gefallen. Präsentierten uns die Macher doch eine gelungene Mischung als altbewährtem Siedler-Gameplay und frischen Ideen. Nach diesem Studiobesuch wurde es jedoch erstaunlich ruhig um das Projekt.

Für eine sehr lange Zeit gab es weder neue Präsentationen des Entwicklungsfortschritts noch sonstige öffentliche Wortmeldungen von Siedler-Verantwortlichen. Das ursprünglich angepeilte Release-Jahr 2020 verstrich ohne ein Update und auch 2021 ging für Siedler-Fans ereignislos ins Land. Nun meldet sich Ubisoft jedoch mit einem Paukenschlag zurück. Die Siedler lebt nicht nur, sondern soll bereits am 17. März 2022 erscheinen.

Reboot des Reboots?

Doch was haben die Entwickler hinter den Kulissen in den letzten zweieinhalb Jahren eigentlich getan? Wir konnten uns den aktuellen Stand im Rahmen einer digitalen Präsentation sowie einer spielbaren Beta-Version anschauen. Das Spiel, welches wir dabei zu Gesicht bekamen, hatte nur noch wenig mit dem zu tun, was wir seinerzeit beim Studiobesuch erlebt haben. Die Entwickler haben das Siedler-Reboot also noch einmal komplett auf den Kopf gestellt. Geblieben ist der hübsche grafische Unterbau mit der Snowdrop-Engine, die zum Beispiel auch in The Division zum Einsatz kommt. Auch der grundlegende Stil, der für ein wohliges Siedler-Gefühl sorgen soll, ist erhalten geblieben.

Da hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon allmählich auf. War das Siedler von 2019 noch eine komplexe Mischung aus klassischem Siedler-Gameplay und diversen neuen Ideen, orientiert man sich nun wieder stärker an bekannten Elementen. Besonders Die Siedler 3 und 4 dienen den Entwicklern als hauptsächliche Inspirationsquellen. Das bedeutet, man siedelt mit einem von drei Völkern auf verschiedenen Karten im Skirmish-Modus oder verfolgt die Story in der Kampagne. Statt mit Römern, Ägyptern und Amazonen müssen wir diesmal jedoch mit den fiktiven Elari, Maru und Jorn vorliebnehmen. Ob diese uns mit ihren Geschichten ebenso begeistern können, wird sich zeigen.

Dem Ingenieur ist nix zu schwör

Zu Beginn einer Partie im Skirmish-Modus verfügen wir über ein zentrales Lagerhaus, ein Dut-

Unten rechts seht ihr die vier Befehle für den Ingenieur: Gebäude errichten, Landgrenzen erweitern, Rohstoffe suche und Gegenstände einsammeln.

Eine Holzfällerhütte, ein Sägewerk, und schon steht die Hälfte der grundlegenden Rohstoffversorgung.

Der Ingenieur (Figur in der Mitte) wird auch eingesetzt, um Rohstoffvorkommen zu finden. Auf diese setzen wir dann die entsprechende Mine.

In der Akademie setzen wir Münzen ein, die wir aus Gold herstellen, um verschiedene passive Verbesserungen für unsere Militäreinheiten freizuschalten.

zend Militäreinheiten, einen guten Startvorrat an Trägern sowie einige Ingenieure. Letztere sind die einzige zivile Einheit, die wir als Spieler direkt kontrollieren können. Träger und die Besatzung in Produktionsgebäuden gehen ihrer Arbeit stets automatisch nach. Ingenieure werden benötigt, um neue Gebäude zu errichten. Sobald Träger die nötigen Ressourcen an die Baustelle gebracht haben, legen die Fachkräfte los. Darüber hinaus übernehmen die Ingenieure aber auch noch die Aufgaben, die früher Einheiten wie die Geologen und Pioniere erledigt haben. Wir schicken sie also zum Beispiel los, um durch das Versetzen von Grenzsteinen unser Herrschaftsgebiet zu vergrößern und um Rohstoffvorkommen aufzudecken.

Zunächst kümmern wir uns aber um die Versorgung mit Baustoffen. Dazu errichten wir einen Steinbruch an ein paar Steinvorkommen sowie eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk in der Nähe eines Waldes. Da es sich in beiden Fällen zunächst um begrenzte Rohstoffvorkommen handelt, gilt es später, auf dauerhafte Steinminen umzustellen sowie die Holzwirtschaft im Umfeld eines nachwachsenden Waldes einzurichten. Mit einem steten Zufluss an Brettern und Steinen hat man allerdings auch schon alles, was man dauerhaft zur Errichtung von Gebäuden benötigt. Komplizierter wird es nicht mehr. Allgemein ist die Warenwirtschaft überschaubar.

Nach den ersten Schritten machen wir uns im Grunde bereits an die Herstellung von Waffen für den Krieg gegen unsere Widersacher. Dazu benötigen wir Kohle und Erz, die zu Barren verarbeitet werden. Diese verwandelt die Schmiede wiederum auf Wunsch in Schwerter, Bögen oder Äxte. Ja, auch Bögen werden in der Siedler-Welt aus Eisen hergestellt. Ein zusätzliches Gebäude für einen Bogner, der Holz verbraucht, um die Fernkampfwaffen herzustellen, hätte hier deutlich mehr Sinn ergeben. Davon, dass dem Schmied eigentlich auch Holz für Schwert- und Axtgriffe geliefert werden müsste, fangen wir gar nicht erst an. Es wird nämlich sehr schnell deutlich, dass das Wirtschaftssystem von Die Siedler ja nicht zu komplex werden soll.

Planwirtschaft

Die beschriebene Warenkette zur Waffenherstellung ist bereits das „komplizierteste“, was euch im Spiel erwarten wird. Neben Stein, Kohle und Erz lassen sich in Minen noch Edelsteine und Gold abbauen. Beide kommen auch bei der Rekrutierung von Militäreinheiten zum Einsatz. Die Edelsteine direkt und das Gold, nachdem es zu Münzen verarbeitet wurde. Letztere werden zudem genutzt, um in einer Akademie Forschungen zur Verbesserung der einzelnen Kampfeinheiten freizuschalten. Damit haben wir im Grunde schon den Großteil der Siedler-Wirtschaft abgedeckt.

Wir können zusätzlich noch Nahrung herstellen. Fischer fangen Fische, Sammler sammeln Beeren, Jäger liefern Fleisch und in einer dreistufigen Kette von der Farm über die Mühle bis zum Bäcker entstehen Brote. Die Fressalien dienen aber nicht der Versorgung der Bevölkerung, sondern werden verbraucht, wenn wir in den anderen Produktionsbetrieben den Boost-Modus für verdoppelte Produktionsgeschwindigkeit aktivieren. Das ist also eher etwas für die Optimierung der eigenen Produktion und nichts, was zu Spielbeginn fürs Überleben der Siedlung notwendig wäre.

Nun fehlen nur noch die Esel, die Träger nutzen, um Waren

Nahrungsmittel wie Brot stellen wir in erster Linie her, um andere Betriebe zu pushen.

Ein Blick in das Warenhaus offenbart das spärliche Angebot an Rohstoffen und Produkten. Mehr als die hier gezeigten Waren gibt es nicht.

schneller und effektiver zu transportieren, und die Werkzeuge, die wir benötigen, um neue Ingenieure auszubilden. Mehr als diese 20 genannten Waren gibt es im Spiel nicht. Zum Vergleich, Die Siedler 4 hatte nahezu doppelt so viele und in einem Anno 1800 kommt man mit 20 Waren noch nicht einmal über die zweite Bevölkerungsstufe hinaus. Aber selbst, wenn wir es mit dem vergleichen, was uns die Entwickler noch 2019 an spannenden Systemen vorgestellt haben, ist die Oberflächlichkeit der Wirtschaft in Die Siedler nicht zu leugnen. Damals wurden die Siedler noch hungrig und legten die Arbeit bei mangelnder Versorgung nieder. Wohngebäude mussten entsprechend über Marktstände versorgt werden. Die Siedlung konnte in mehreren Stufen aufsteigen, was wiederum Upgrades für die Produktionsbetriebe freischaltete. Bei der Bewirtschaftung der Natur durch Holzfäller, Sammler und Jäger musste auf ein ausgeglichenes Ökosystem geachtet werden. Wir lobten damals im Fazit die vielschichtigen und komplexen Wirtschaftssysteme, von denen heute nichts mehr zu sehen ist.

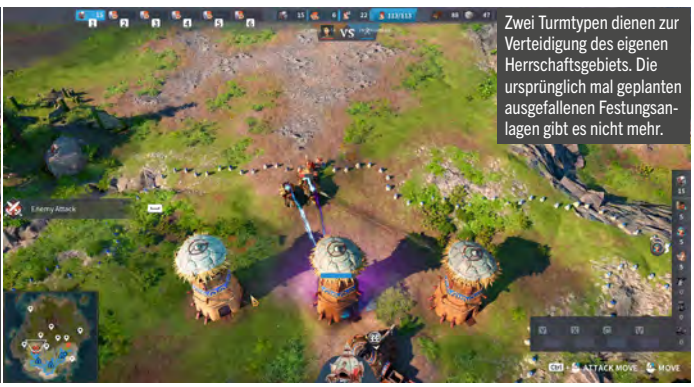
Türme und Soldaten

Ähnliches trifft auch auf den militärischen Aspekt des Spiels zu. Mit positiven und negativen Aspekten. Es ist definitiv zu begrüßen, dass die ganze Heldenmechanik, die Gladiatorenkämpfe und das damit verbundene Streben nach Ruhm und Ehre dem Rotstift zum Opfer gefallen sind. Diese Features wirkten dann doch eher wie Fremdkörper in einem Siedler, bei dem es doch in ersten Linie ums Siedeln gehen soll. Aber auch vom restlichen Militärsystem, das wir 2019 zu Gesicht bekommen haben, ist kaum noch etwas vorhanden. So gibt es keine Mauern mehr, mit denen wir unsere Siedlung befestigen könnten. Türme müssen nicht mehr bemannt werden und sie dienen auch nicht mehr wirklich der Erweiterung des eigenen Territoriums.

Stattdessen haben wir jetzt die Wahl zwischen zwei Turmtypen, die jeweils selbstständig sich nähernde Feinde angreifen und über eine Heil- beziehungsweise Pfeilhagel-Fähigkeit verfügen. Für die Offensive bilden wir eine Armee aus sechs verschiedenen Truppentypen aus. Eine dieser Einheiten ist jeweils eine besondere Version, je nach gespieltem Volk. So haben die Elari zum Beispiel besonders starke Armbrustschützen anstelle der sonst üblichen Bogenschützen. Zum Ausheben der Truppen errichten wir einen Trainingsplatz, eine zwielichtige Taverne sowie einen Schrein. Auf dem Trainingsplatz bilden wir die Standard-Einheiten Krieger, Wächter und Ranger mit Hilfe unserer hergestellten Waffen aus. In der Taverne heuern wir Alchemisten und für Gebäude gefährliche Feuerwächter an. Der Schrein versorgt uns mit Ritualisten, die vor allem zur Heilung der eigenen Truppen eingesetzt werden.

Die Armee lässt sich wie von jedem Echtzeitstrategiespiel gewohnt direkt steuern, in Gruppen zusammenfassen und taktisch einsetzen. Wirklich weitreichenden taktischen Tiefgang sollte man allerdings nicht erwarten. Solange man einige Anti-Gebäude-Einheiten in der Hinterhand hat, um eventuellen Türmen schnell ein Ende zu bereiten, braucht es nicht wirklich eine Strategie. Um den Gegner zu bezwingen, ziehen wir mit unseren Truppen durch sein Herrschaftsgebiet, bekämpfen seine Soldaten und brennen seine Gebäude nieder. Wirklich verzichten kann man auf den militärischen Part aber leider auch nicht, da zumindest der Gegner stets auf Angriff ausgelegt ist und immer wieder mit seinen Truppen in unseren Gebieten erscheint. Zumindest eine standhafte Verteidigung ist da

Türme haben zwar ein Einflussgebiet, aber der zeigt nur ihre Angriffsreichweite an. Die Grenzen werden durch die Gebäude kaum verschoben.



Zwei Turmtypen dienen zur Verteidigung des eigenen Herrschaftsgebiets. Die ursprünglich mal geplanten ausgefallenen Festungsanlagen gibt es nicht mehr.

nötig, wenn man sonst in Ruhe vor sich hinsiedeln will.

Quo vadis Siedler?

Wobei sich allerdings die Frage stellt, wie lange man vor sich hinsiedeln kann, ohne dass es langweilig wird. Die beschriebene überschaubare Wirtschaft hat man nach einiger Zeit am Optimum laufen. Neben dem Krieg mit seinem Nachbarn bleibt dann nur noch die Erkundung der Karte, auf der verschiedene Eventlocations zu finden sind. So findet man am Strand ein verunglücktes Schiff, aus dem man noch ein paar Rohstoffe retten kann. In alten Ruinen müssen zunächst einige Waren eingesetzt werden, um mit einem Schatz belohnt zu werden. Dann gibt es noch kleinere Camps, die von unabhängigen Banditen bevölkert werden. Hier kann man seine Truppen austesten, bevor es zum Angriff auf den feindlichen Siedler geht.

Für stundenlange Beschäftigung werden diese kleinen Abwechslungen aber sicher nicht sorgen. So ist der Skirmish-Modus auf Dauer wirklich nur etwas für Spieler, die ihre Herausforderung im Kampf gegen andere Mitstreiter sehen, seien es NPCs oder echte Mitspieler. Für Einzelspieler soll es im fertigen Spiel zudem noch den Onslaught-Modus geben, in dem ihr es mit verschiedenen vordefinierten Spielsituationen zu tun bekommt, deren Lösung die Herausforderung für den Spieler darstellt. Als Hauptattraktion wird das Spiel aber auch über eine Story-Kampagne verfügen. Hier sollen alle drei Fraktionen zum Tragen kommen. Wirklich viel mehr wollten uns die Entwickler darüber aber noch nicht verraten.

Dabei wird es vermutlich von der Qualität dieser Kampagne abhängen, ob Die Siedler ein gutes Spiel wird oder nicht. Mit einer packenden Geschichte, die uns die drei Völker nahebringt und mit Spannung bei der Stange hält, könnten unsere derzeitigen Zweifel vielleicht überschattet werden. Denn was nach dem Anspielen der Beta-Version derzeit hängen bleibt, ist der Eindruck eines ziemlich entschlackten Spiels, das mit seinem ursprünglichen Konzept nur noch wenig zu tun hat. Das Spiel orientiert sich jetzt zwar wieder stärker am klassischen Gameplay, vermittelt aber auch den Eindruck, dass es sich nicht traut, mit neuen Ideen mal etwas zu probieren. Stattdessen wurde alles dermaßen vereinfacht, dass selbst Siedler-Veteranen vermutlich eher gelangweilt als begeistert sein werden. Ja, die ursprüngliche Form des Spiels war für Siedler-Verhältnisse recht komplex, aber das war auch erfrischend anders. Es ist zwar nachvollziehbar, dass man dies etwas zurückfahren wollte, um ein breiteres Publikum anzusprechen, aber dabei sind die Entwickler etwas zu sehr über das Ziel hinausgeschossen. Hier wurde ein radikaler Kurswechsel vorgenommen, wo unserer Meinung nach gar keiner nötig gewesen wäre. ❑

Im Trainingslager bilden wir die Basiskämpfer unserer Armee aus, wofür wir zunächst Waffen produzieren müssen.

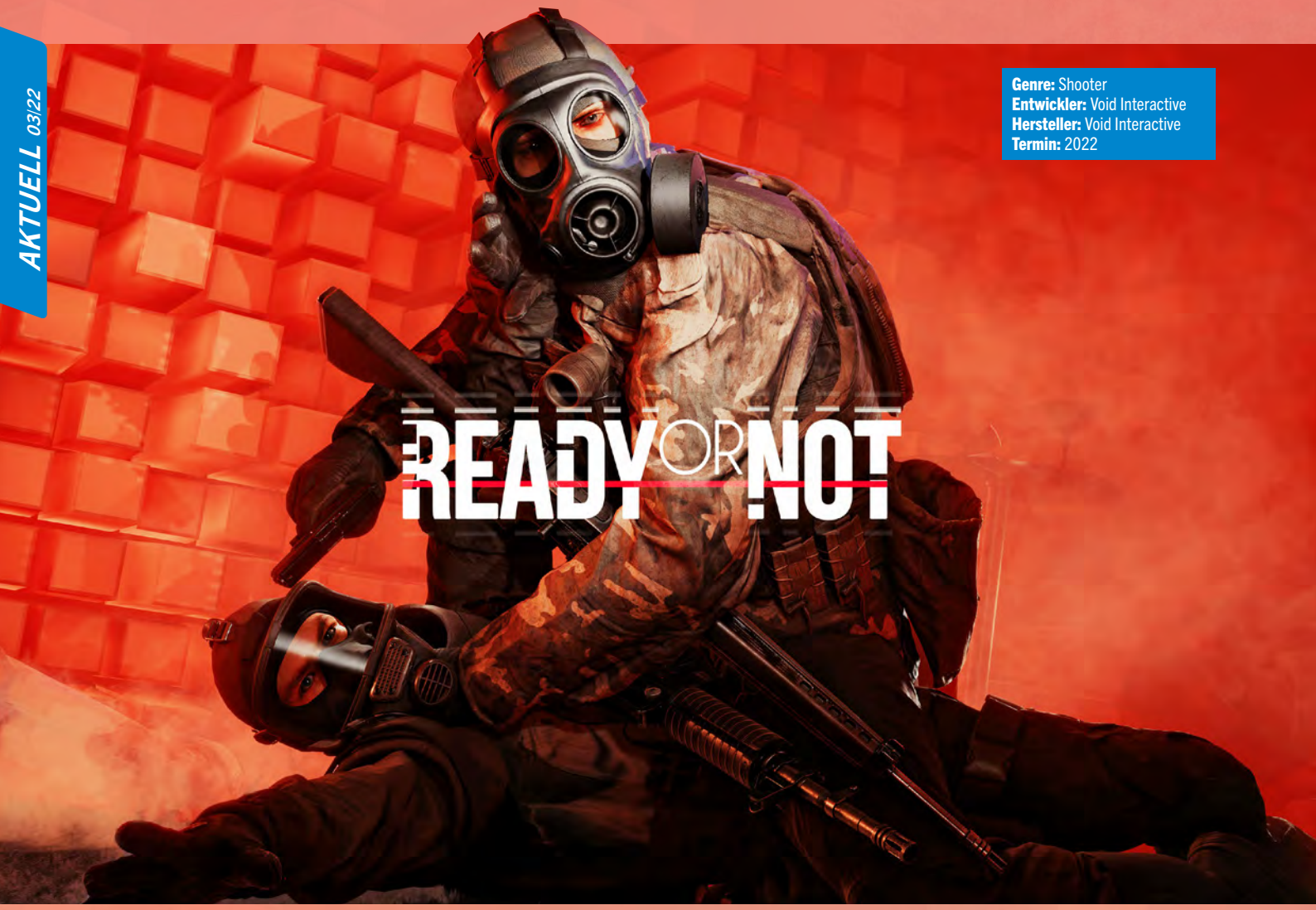
Beim Angriff auf konkurrierende Siedler sucht man taktischen Tiefgang vergebens.

Eventlocations wie diese Statue bieten Abwechslung, wenn auch nur für kurze Zeit.

MATTHIAS MEINT

„Das ist ja ein völlig anderes Spiel."

Als ich vor zweieinhalb Jahren das neue Siedler zu Gesicht bekam, war ich durchaus angetan. Zwar sollte das Spiel keine völlige Rückkehr zu alten Tugenden werden, aber die gezeigten komplexen Mechaniken und interessanten Ideen konnten mich deutlich mehr ansprechen als die diversen Spiele der Jahre zuvor. Davon ist nach der langen Funkpause nun aber leider nichts mehr geblieben. Ich bin nahezu erschrocken, wie heruntergedampft die ganzen Spielsysteme sind. Selbst das selige Siedler 2 vor über 25 Jahren hatte da mehr Komplexität zu bieten. Nun machte das, was ich spielen konnte, durchaus Spaß. Es ist halt Siedler, es wuselt auch ganz ordentlich und fühlt sich richtig an. Ich frage mich halt nur, wie lange das anhalten wird, bei solch rudimentären Spielsystemen. Daher bin ich vor allem auf die Kampagne gespannt, die hoffentlich für einige Spielstunden Abwechslung und Spannung bieten wird.



Genre: Shooter
Entwickler: Void Interactive
Hersteller: Void Interactive
Termin: 2022

Seit dem 18. Dezember steht die Early-Access-Version von Ready or Not auf Steam zur Verfügung. Wir haben uns den Taktik-Shooter einmal näher angesehen. **Von:** Michael Grünwald

Während Shooter wie Call of Duty und Battlefield regelmäßig erscheinen, haben es Taktik-Fans nicht gerade leicht. Da kommt die Early-Access-Version von Ready or Not wie gerufen. Seit dem 18. Dezember 2021 überzeugt der First-Person-Shooter auf Steam die Massen. Wir haben das Projekt von Void Interactive einmal genauer unter die Lupe genommen.

Das Ende des letzten Jahres stand ganz im Zeichen der Shooter. Call of Duty: Vanguard, Battlefield 2042 und auch Halo Infinite kämpften um die Krone der Baller-Highlights 2021. Gewonnen hat den Wettkampf im Endeffekt keiner so richtig. Während CoD schon in den Jahren zuvor permanent die Fans vergraulte, veröffentlichte Electronic Arts Battlefield 2042 mit Bugs übersät. Und Halo vergaß vor lauter Open-World, seiner Reihe selbst treu zu bleiben.

Heimlich, still und leise mogelte sich ab dem 18. Dezember 2021 ein weiterer First-Person-Shooter in die Riege der großen Marken. Ready or Not des neuseeländischen Entwicklerstudios Void Interactive startete an diesem Tag in den Early Access auf Steam. Mit einem anderen Ansatz als die Shooter der Konkurrenz schaffte es das kleine Team recht schnell, Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt zu überzeugen.

Ready or Not ist anspruchsvoll, taktisch und realistisch. In unserem Early-Access-Check haben wir uns als Spezialeinheit daran versucht, diverse Verbrecher aufzuhalten. Und obwohl wir den Game-Over-Bildschirm häufiger gesehen haben

Unsere KI-Begleiter warten brav, bis wir den Befehl geben, den Raum zu stürmen.

Bisher lassen sich nur im Tankstellen-Level sämtliche Szenarien einstellen.

Der rote Draht? Sprengstoff lässt sich per simplem Tastendruck entschärfen.

Dieser Geiselnehmer ergibt sich kampflos. So einfach verläuft es jedoch nicht immer.

Die Regeneffekte und die Beleuchtung können sich sehen lassen.

als in so manchem Rogue-like, verstehen wir mittlerweile, warum das Spiel derzeit so beliebt ist.

Der geistige SWAT-Nachfolger

Gute Taktik-Shooter sind rar gesät und haben aus diesem Grund auch meistens eine loyale Community um sich herum. In den letzten Jahren standen daher Titel wie Rainbow Six: Siege, Squad oder Escape from Tarkov in der Gunst der Fans ganz weit oben. Regelmäßige Erweiterungen und Updates tragen außerdem ihren Teil dazu bei. Auch Ready or Not soll laut Entwicklerstudio immer wieder verbessert und mit neuen Missionen ausgestattet werden. Eine Roadmap für den Januar steht beispielsweise schon bereit.

Die größten Parallelen hat der Shooter zur populären SWAT-Reihe, deren vier Hauptspiele von 1995 bis 2005 auf dem PC veröffentlicht wurden. Sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus werden wir mit unseren Begleitern zu diversen Schauplätzen geschickt, an denen wir Verbrecher aufspüren und ihnen das Handwerk legen müssen.

Während wir solo unseren KI-Kollegen Befehle geben, übernehmen diese Rollen im Multiplayer die Mitspielerinnen und Mitspieler. So lassen sich verschiedenste Herangehensweisen planen. Ob wir die Hau-drauf-Variante bevorzugen oder versuchen, lautlos und ohne Waffengewalt vorzugehen, liegt allein bei uns.

Die Qual der Wahl

Türen lassen sich beispielsweise langsam, normal oder mit einem Tritt öffnen. Außerdem können wir unseren Teammitgliedern befehlen, eine Blend- oder Stinger-Granate in den nächsten Raum zu werfen und diesen zu stürmen.

Sowohl Zivilisten als auch Gangster überwältigen wir nach einer Aufforderung, sich zu ergeben. Um am Ende der Mission die maximale Punktzahl zu erreichen, dürfen wir Waffengewalt erst anwenden, wenn die Gegner unseren Anweisungen nicht nachkommen, eine Waffe ziehen oder flüchten. Für die Einsatzregeln und das Bewertungssystem hat Void Interactive sogar auf die Meinungen und Erfahrungen echter Spezialkommandos zurückgegriffen.

Wenn wir schon den Realismus ansprechen, kommen wir doch gleich zu den Schießeisen. Als Hauptwaffe stehen uns drei Klassen zur Auswahl: Sturmgewehre, Maschinenpistolen und Schrotflinten. Auch bekannte Wummen wie die M4A1, die HK416 und die UMP-45 sind mit von der Partie.

Vor jeder Mission lassen sich die Waffen mit Aufsätzen bestücken. Eine so große Auswahl wie bei Battlefield oder Call of Duty steht uns dabei nicht zur Verfügung, ist aber auch nicht notwendig. So können wir zwischen Rotpunkt- und ACOG-Visieren wechseln und verschiedene Griffe für ein verändertes Handling anbringen. Zusätzlich zu den großen Kalibern gibt es auch noch Pistolen und Taser als Zweitwaffen.

Nützliche Gadgets

Neben diesen Schusswaffen und der restlichen klassischen Ausrüstung wie Schutzwesten, Blend-

Im Koop-Modus müssen wir mit unseren Teammates taktisch zusammenarbeiten.

Die acht Locations sind abwechslungsreich und bieten einen hohen Wiederspielwert.

Pro Schauplatz werden im fertigen Spiel fünf verschiedene Szenarien verfügbar sein.

granaten und Sprengstoff, wählen wir außerdem noch zwischen weiteren praktischen Hilfsmitteln. So können wir unter anderem einen Einsatzschild, eine Einmannramme und eine sogenannte Mirrorgun mit in die Mission nehmen. Letztere ist ein Spiegel, mit dem wir unter Türen hindurch in Räume blicken, um vor bösen Überraschungen gewappnet zu sein.

Manche Zimmer sind außerdem abgeschlossen und/oder mit Fallen abgesichert. Mit einem Dietrich müssen wir das Schloss zunächst knacken, bevor wir mit einer Zange den Stolperdraht entschärfen. Das funktioniert jedoch sehr einfach per simplem Tastendruck. Gerade beim Schlösserknacken würde eine Art Minispiel nicht schaden.

Auch die Animationen beim Benutzen dieser Gadgets sind noch ausbaufähig. So hält unsere Spielfigur den Dietrich beispielsweise nur grob in die Richtung des Schlosses. Das stört die Immersion des ansonsten so realistischen Shooters dann doch ordentlich.

Starkes Gameplay mit einigen Aussetzern

Ansonsten punktet Ready or Not in der Early-Access-Version schon mit einem sehr ausgereiften Spielgefühl. Steuerung und Tastenbelegung sind recht einfach gehalten, und auch das Waffenhandling funktioniert einwandfrei. Wir können bei automatischen Gewehren beispielsweise jederzeit zwischen Einzelschuss und Dauerfeuer wechseln. Das wirkt sich natürlich auch auf den Rückstoß und die Genauigkeit aus.

Probleme gibt es dagegen, wenn wir mit unserer Waffe zu nah an einem Hindernis zielen wollen, da unser Charakter die Waffe kurz absetzt, sobald ihm der Platz ausgeht. Bei einem knüppelharten Taktik-Shooter à la Ready or Not kann ein solcher Moment jedoch schnell tödliche Folgen haben, was wiederum den Frustfaktor anhebt.

Auch die KI-Einheiten haben noch den ein oder anderen Aussetzer. Besonders nervig ist es, wenn unsere Begleiter in einem engen Raum die Tür versperren und wir sie zunächst etliche Male hin- und herkommandieren müssen, um an ihnen vorbeizukommen. Hier muss VOID Interactive in jedem Fall noch etwas nachbessern.

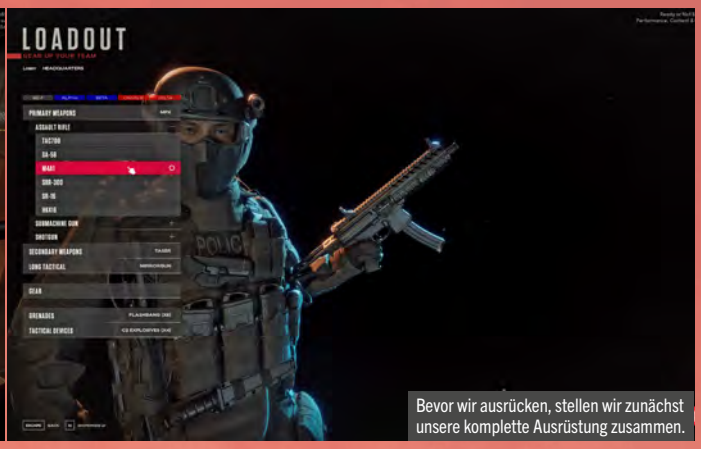
Was bekommen wir geboten?

Der Umfang des Spiels kann sich dagegen schon sehen lassen und soll, wie bereits gesagt, stetig erweitert werden. Derzeit stehen uns inklusive zweier Trainingsmissionen insgesamt acht verschiedene Schauplätze zur Verfügung. Die Standardaufgabe, bei der wir verbarrikadierte Verbrecher festnehmen müssen, bietet jede Location. Zusätzlich können wir auf manchen Maps auch noch andere Missionen auswählen, die den Schwierigkeitsgrad festlegen.

Von einem Einsatz, bei dem wir in einer bestimmten Zeit Bomben entschärfen müssen, bis hin

Die Charakterzeichnungen sind in der aktuellen Version noch nicht das Gelbe vom Ei.

Am Schießstand in der Einsatzzentrale können wir uns auf die Missionen vorbereiten.



Bevor wir ausrücken, stellen wir zunächst unsere komplette Ausrüstung zusammen.

zu einer Geiselnahme, bei der die Gangster Zivilisten töten, sobald sie Gefahr spüren, glänzt Ready or Not bereits mit ordentlich Abwechslungsreichtum. Sollten wir in den Missionen einmal das Zeitliche segnen, befinden sich Personen, Fallen oder Ziele beim nächsten Versuch auch nie an den gleichen Orten, sodass jeder Durchgang unterschiedlich verläuft.

Für 35,99 Euro gibt es die Early-Access-Version des Shooters allerdings nicht gerade zum Schnäppchenpreis. Wer sich dafür entscheidet, das Entwicklerstudio finanziell zu unterstützen, der kann für die Supporter Edition sogar über 100 Euro auf den Tisch legen.

Der letzte Schliff fehlt noch

Grafisch gesehen zählt Ready or Not zwar nicht zur Crème de la Crème des Genres, doch darauf liegt weder das Hauptaugenmerk noch schadet es in irgendeiner Weise der Immersion. Die Beleuchtung passt sehr gut zum düsteren Gesamtbild, doch die allgemeine Charakterzeichnung kommt ein wenig hölzern daher. Außerdem finden wir hin und wieder noch nicht zu Ende entwickelte Elemente in verschiedenen Räumlichkeiten.

Atmosphärisch kann Ready or Not vollends überzeugen. Dafür sorgt vor allem eine tolle Soundkulisse. Wenn wir aus dem Zimmer nebenan plötzlich Schüsse und unsere Teammitglieder hektisch rufen hören, zucken wir jedes Mal aufs Neue zusammen. Die Waffen klingen wunderbar wuchtig und vermitteln ein furchteinflößendes Gefühl, wenn wir unsere Gegner in verwinkelten Abschnitten aus den Augen verlieren.

Es ist noch nicht alles Gold, was glänzt, aber Ready or Not kann trotz eines vorgezogenen Early-Access-Releases überzeugen. Schließlich zwang Steam die Entwickler von Void Interactive, ihren Shooter relativ kurzfristig auf den Markt zu bringen, da das Spiel zuvor sehr lange nur Vorbestellern zugänglich war. Die Download-Plattform war schließlich nicht bereit, weitere Keys zur Verfügung zu stellen, solange der Titel nicht offiziell in die Early-Access-Phase startet.

Wenn die Entwickler das Projekt weiter stetig voranbringen, die Stellschrauben an den richtigen Stellen drehen und permanent Content nachliefern, kann Ready or Not definitiv den bekannten Marken den Rang ablaufen. Wie die Spielerzahlen auf Steam derzeit zeigen, sind die Fans bereits begeistert. ❑

Die Auswahl der richtigen Visiere und Griffe kann über Leben und Tod entscheiden.

Aufmerksam bleiben: Manchmal täuschen die Verbrecher eine Aufgabe auch nur vor.

MICHAEL MEINT

„Ready or not, here I come, you can't hide“

Ich würde Shooter zu den Top 3 meiner Lieblings-Genres zählen. Doch die Erfahrungen, die ich in den letzten Jahren gesammelt habe, waren eher enttäuschend: Call of Duty fand für mich erst mit Vanguard wieder halbwegs zurück zu seinen Stärken und auch mit Taktik-Shootern wie Insurgency: Sandstorm, Hell Let Loose und Rainbow Six: Siege bin ich nicht richtig warm geworden. Einzig und alleine Escape From Tarkov konnte mich in letzter Zeit überzeugen. Ready or Not ging zunächst erstmal an mir vorbei. Wie sich jetzt herausgestellt hat, war das ein großer Fehler. Egal, ob ich mich im Solo- oder Koop-Modus durch die Missionen kämpfe, ich habe extrem viel Spaß mit dem Shooter. Neben dem gelungenen Gameplay hat es mir auch das Bewertungssystem nach Abschluss einer Runde angetan. Natürlich möchte ich am Ende die bestmögliche Note für meinen Einsatz bekommen und das fordert mich immer wieder aufs Neue heraus. Sollten die Entwickler regelmäßig Content nachliefern, werde ich auf jeden Fall noch länger am Ball bleiben.

Forspoken

Von: Stefan Wilhelm

Das zuvor als Project Athia bekannte Forspoken geistert schon eine ganze Weile durch die Gaming-Landschaft. Wir durften einen Blick aufs Spiel werfen und verraten euch, was Forspoken ungewöhnlich macht.

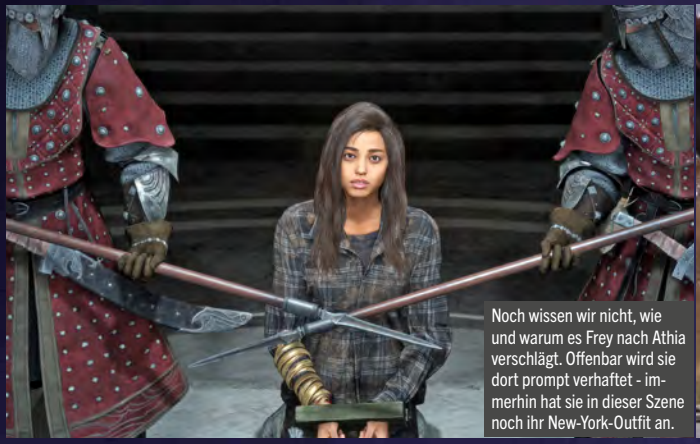
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Luminous Productions
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. Mai 2022

Von Square Enix' erstem großen „Next-Gen"-Spiel Forspoken wussten wir bisher nur recht wenig. Der zuvor Project Athia genannte Titel beeindruckte in Trailern vor allem mit seinem fotorealistischen Grafikstil und seinem wahnwitzigen Parkour-Movement durch eine malerische Fantasy-Welt. Im Verlauf des Jahres wurden dann immer wieder neue Infos zum Spiel veröffentlicht: So will Forspoken außerdem eine abgefahrene Geschichte erzählen, in der Protagonistin Frey Holland plötzlich aus New York City in die Welt Athia gesaugt wird und dort als Badass-Magierin gegen Monster und tyrannische Herrscherinnen antreten soll. Pünktlich zu den Game Awards 2021 zeigte Square Enix dann nicht nur einen neuen Trailer, sondern gab uns auch die Gelegenheit, uns das Spiel im Rahmen einer Hands-off-Preview näher anzusehen. Da sagen wir natürlich nicht nein und präsentieren euch hier unsere neuen Erkenntnisse zum magischen Open-World-Abenteuer!

Selbstfindung mit Kater

Die erste Hälfte des Preview-Streams befasste sich voll und ganz mit der Hintergrundgeschichte von Forspoken, genauer gesagt seiner Hauptfigur. Zwar wissen wir immer noch nicht, warum Frey plötzlich von der Großstadt in die Fantasy-Dimension gesaugt wird, die Autoren verrieten uns aber, dass die New Yorkerin auch an ihrem normalen Leben ordentlich zu knabbern hatte. Die 21-jährige Frey hat nämlich nicht nur ihre Eltern verloren, sondern hat auch mit einer gleichgültigen Gesellschaft und dem Gesetz zu kämpfen. Aus einem nicht näher genannten Grund steht die junge Frau zum Zeitpunkt ihrer unfreiwilligen Reise nach Athia offenbar kurz vor einem Gefängnisaufenthalt. Der einzige, der noch zu ihr hält, ist ihr treuer Kater Homer, und sie wünscht sich nichts mehr, als sich irgendwo anders ein neues Leben mit ihm aufzubauen und endlich ihren Platz in der Welt zu finden.

Eine Prämisse, die uns mit ihrer Verbindung aus gesellschaftspolitischen Themen, jeder Menge Fantasy und einem Coming-of-Age-Motiv stark an Life is Strange erinnert, wenn auch in einem völlig anderen Gameplay-Korsett. Viel mehr als den groben Kontext bekamen wir allerdings noch nicht präsentiert – es bleibt also abzuwarten, ob das Spiel es schafft, seine gleichermaßen schräge wie aktuelle Geschichte zu einem stimmigen Ganzen zu verweben. Zu diesem Zweck hat Forspoken ein vierköpfiges Autoren-Team an



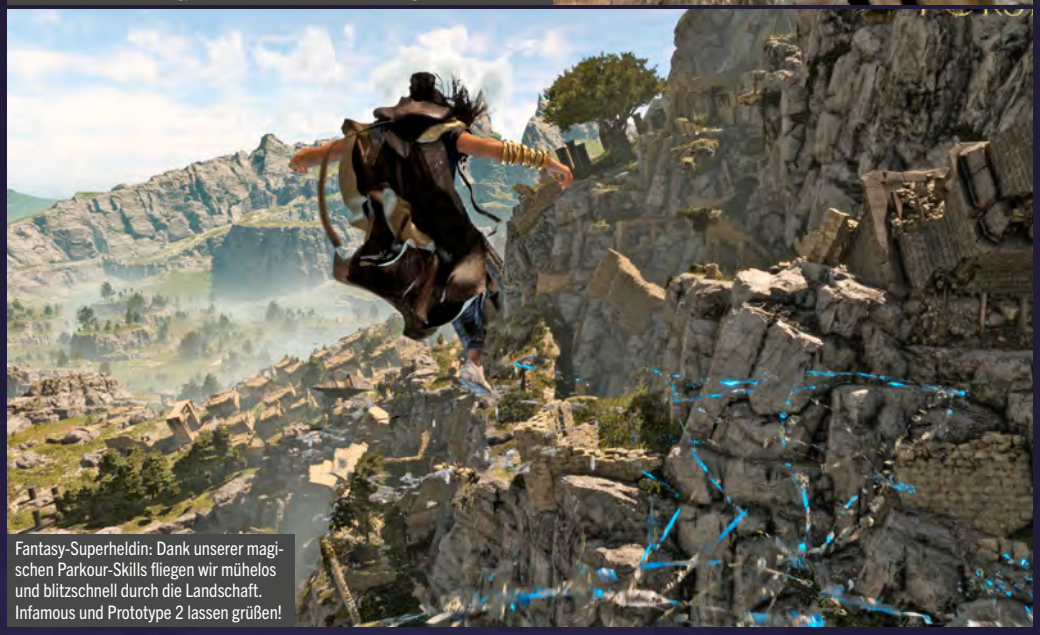
Noch wissen wir nicht, wie und warum es Frey nach Athia verschlägt. Offenbar wird sie dort prompt verhaftet - immerhin hat sie in dieser Szene noch ihr New-York-Outfit an.

Neben den Break-Zombies treiben sich auch dickere Brocken wie dieser Drache in der Spielwelt herum. Und dank schicker Effekte machen sie ordentlich was her!

Bord: Neben Gary Whitta, der an The Book of Eli und Star Wars: Rogue One beteiligt war, dürfte Uncharted- und Legacy-of-Kain-Schreiberin Amy Hennig der bekannteste Name auf der Liste sein. Das Team um die beiden Hauptautoren Allison Rymer (Shadowhunter: The Mortal Instruments) und Todd Stashwick (12 Monkeys) will seine Story vor allem aus weiblichen Perspektiven präsentieren.

Frey soll eine taffe, humorvolle Figur werden, die wegen der vielen Hindernisse in ihrem Leben aber trotzdem Verletzlichkeit und Tiefgang besitzt. Verkörpert wird sie von Ella Balinska, die man aus der 2019er-Fassung von 3 Engel für Charlie kennt.

Die zombifizierten Bewohner Athias stellen offenbar den Standard-Gegnertyp dar, den wir scharenweise wegputzen. Zum Glück haben wir knallige Zauber dabei.



Fantasy-Superheldin: Dank unserer magischen Parkour-Skills fliegen wir mühelos und blitzschnell durch die Landschaft. Infamous und Prototype 2 lassen grüßen!

Neue Welt, alte Probleme

Auch nach ihrer unfreiwilligen Flucht aus der Großstadt reißen die Probleme nicht ab: In der Fantasy-Welt von Athia fällt die New Yorkerin ohne Blatt vor dem Mund natürlich auf wie ein bunter Hund. Dementsprechend wird sie von der dortigen Obrigkeit, den Tantas, als Dämon abgestempelt, denn sie besitzt magische Fähigkeiten, die die Menschen nicht verstehen. Weil sich Athia wegen einer Katastrophe namens „The Break“ aber kurz vor dem Untergang befindet, eröffnet sich für Frey die Möglichkeit, sich als Retterin zu beweisen. Bis auf einige Städte und kleinere Zufluchtsorte wurde Athia komplett vom Break zerstört, und Menschen, die sich im dichten Nebel aufhalten, werden in Zombies und andere Monster verwandelt. In der Preview bekamen wir vor allem zerklüftete, neblige Wüstenregionen zu sehen, die sich um eine größere Stadt herum erstreckten. Wie wir mit den freundlichen NPCS interagieren können, ist zwar noch weitestgehend unbekannt, wir konnten in der Stadt aber so manches Fragezeichen-Symbol über ihren Köpfen ausmachen. Ein klares Indiz für Quests und Dialoge! Der Fokus der Gameplay-Präsentation lag stattdessen auf Kampf und Movement.

Parkour, aber magisch

Forspoken will mit der Erkundung seiner riesigen, feindlichen Spielwelt punkten und gibt uns dazu ein „Magic Parkour“ genanntes Bewegungssystem an die Hand: Wie in einer mittelalterlichen Version von Infamous dienen unsere magischen Fähigkeiten nicht nur dazu, Gegner abzuräumen, sondern sie lassen uns auch mühelos Gebäude erklimmen, stylisch durch die Luft dashen und per Enterhaken weite Distanzen überbrücken. Mit dieser fast schon übertrieben schnellen Bewegung und viel Vertikalität könnte Forspoken gegenüber anderen, gemächlicheren Open-World-Spielen ein Ass im Ärmel haben, sollte die Spielwelt auch mit interessanten Inhalten gefüllt sein und nicht nur als Rennstrecke zum nächsten Ziel dienen. Spaßig sah es allemal aus!

Vor allem, da wir diese Movement-Fähigkeiten im Spielverlauf außerdem ausbauen können. Forspoken hat neben der halsbrecherischen Action nämlich auch noch

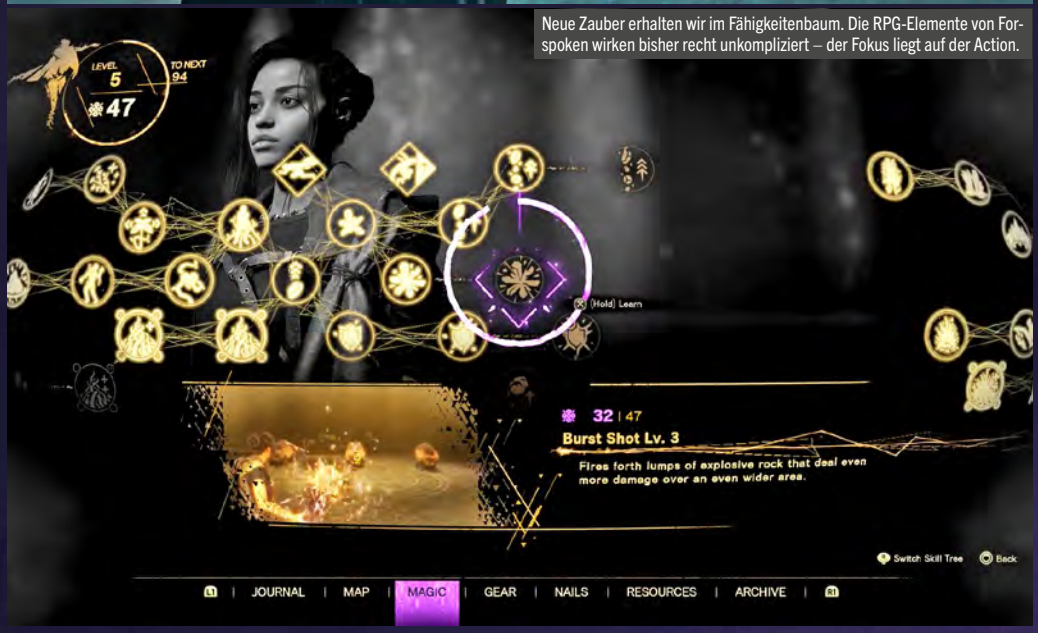
Die Stadt bekamen wir in der Vorschau nur kurz zu Gesicht. Durch den Break und daraus resultierende Flüchtlingsströme ist die politische Lage dort angespannt.

Wie die Entwickler verrieten, haben sich beinahe alle Lebewesen in Athia nach der Katastrophe in blutrünstige Monster verwandelt. Aber was ist eigentlich passiert?

Rollenspiel-Elemente an Bord: Wir können in einem Skill-Baum neue Fähigkeiten freischalten und sie mit Umhängen und Amuletten weiter verbessern. Ein cleveres Detail: Frey kann sich mit verschiedenen Mustern die Fingernägel lackieren, um ihre Zauber zu verstärken. Das mag zunächst etwas befremdlich wirken, ergibt aber durchaus Sinn – immerhin entspringt die Magie, die wir Gegnern um die Ohren hauen, keinem Zauberstab, sondern Freys Fingerspitzen.

Und wie sind sie denn nun, die Kämpfe? Vor allem effektreich! Frey hat ein großes Arsenal verschiedener magischer Angriffe zur Verfügung, die allesamt ziemlich beeindruckend aussehen. Die Bandbreite soll dabei groß und taktisch vielseitig sein, inwieweit das stimmt, wird sich aber natürlich erst im Verlauf der kommenden Monate und im Test zeigen.

Diese Kreatur taucht in einem Break-Storm auf, der offenbar dynamisch in der Spielwelt entstehen kann. Dann müssen wir gut vorbereitet sein oder flüchten.



Neue Zauber erhalten wir im Fähigkeitenbaum. Die RPG-Elemente von Forspoken wirken bisher recht unkompliziert – der Fokus liegt auf der Action.

Effektgewitter

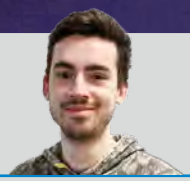
Neben Fernkampfangriffen wie einem magischen Maschinengewehr oder einem Bogen mit Fächerpfeilen kann Frey Gegner in Wassersphären einfangen, mit Feuerspeeren bewerfen oder verschiedene Fallen legen. Größere Zauber funktionieren offenbar per Cooldown, kleinere sind unbegrenzt einsetzbar. Die Angriffe erzeugen dabei bergeweise Partikel. Die optische Handschrift der ehemaligen Final-Fantasy-15-Entwickler bei Luminous Productions ist hier deutlich erkennbar, die Kämpfe wirken dementsprechend knallig und die Magie mächtig. Da die Gegner nahtlos in der Spielwelt auftauchen, dürfen wir außerdem unsere Parkour-Fähigkeiten im Kampf einsetzen.

Viele verschiedene Break-Monster haben wir zwar noch nicht gesehen, einen besonders dicken Brocken haben uns die Entwickler aber bei einem speziellen Event in der Open World gezeigt: In den Break-Storms, also Wirbelstürmen, die durch Athia ziehen, hausen die größten und schwierigsten Gegner. Der Riesenfeind mit dem Laserauge hat die Entwickler in der Demo mit wenigen Angriffen umgehauen, man darf also damit rechnen, dass man beim Erkunden der Spielwelt durchaus aufpassen muss.

Wir halten also fest: Kampfsystem, Movement und Effekte sehen gut aus, bei Story, Spielablauf und Open World gibt es weiterhin einige Fragezeichen. Lässt uns die Spielwelt mehr tun, als Gegner bekämpfen und Ruinen erkunden? Kann die Geschichte auch abseits ihrer interessanten Prämisse überzeugen? Und können wir die Katze streicheln? Herausfinden werden wir all das spätestens am 24. Mai 2022, wenn Forspoken neben dem PC noch für die PS5 erscheint. ❑

Stil und Substanz: Neben Umhängen und Armreifen sind auch unsere Fingernägel ausrüstbare Gegenstände. Verschiedene Muster verstärken unsere Magie-Skills.

STEFAN MEINT



„Solange uns hier kein zweites FF15 ins Haus steht, bin ich dabei!“

Als Square Enix vor einigen Monaten verkündete, dass Forspoken keine „klassische“ Fantasy-Geschichte erzählen würde, sondern die Hauptfigur aus der realen, modernen Welt stammt (was man ihren Sprüchen auch deutlich anhört), fand ich das gelinde gesagt ziemlich seltsam. Nach der kurzen Preview bin ich aber positiver eingestellt und gespannt, was die Autoren daraus machen – große Ambitionen haben sie, große Namen auch. Hoffentlich verderben die vielen Köche nicht den Brei! Als Freund des gepflegten vertikalen Movements gefällt mir auch das magische Parkour-System, hier muss sich aber noch zeigen, ob die Spielwelt nicht unter der schnellen Fortbewegung leidet. Die in der Preview gezeigten Abschnitte sahen recht trist aus, was das spektakuläre Effekt-Gewitter in den spaßig wirkenden Kämpfen aber immerhin noch mehr herausstechen lässt. Ihr seht schon: Ich mutmaße, hoffe und spekuliere noch viel. In den nächsten Monaten muss sich zeigen, ob Forspoken auch genügend Fleisch auf den Rippen hat. Denn das war genau der Punkt, an dem das letzte Spiel von Luminous, Final Fantasy 15, für mich gescheitert ist.

FREUNDE WERBEN.
UND BELOHNT WERDEN.

PC-SPIEL
KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehlt **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET!** Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!

GAMESPLANET

PC Games – Wissen, was gespielt wird

1 **SPIEL AUSSUCHEN**
› pcgames.de/gamesplanet

2 **ABO BESTELLEN**
› pcgames.de/1-jahres-abo
› pcgames.de/2-jahres-abo

3 **KEY EINLÖSEN**
› bei Gamesplanet

› **12 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

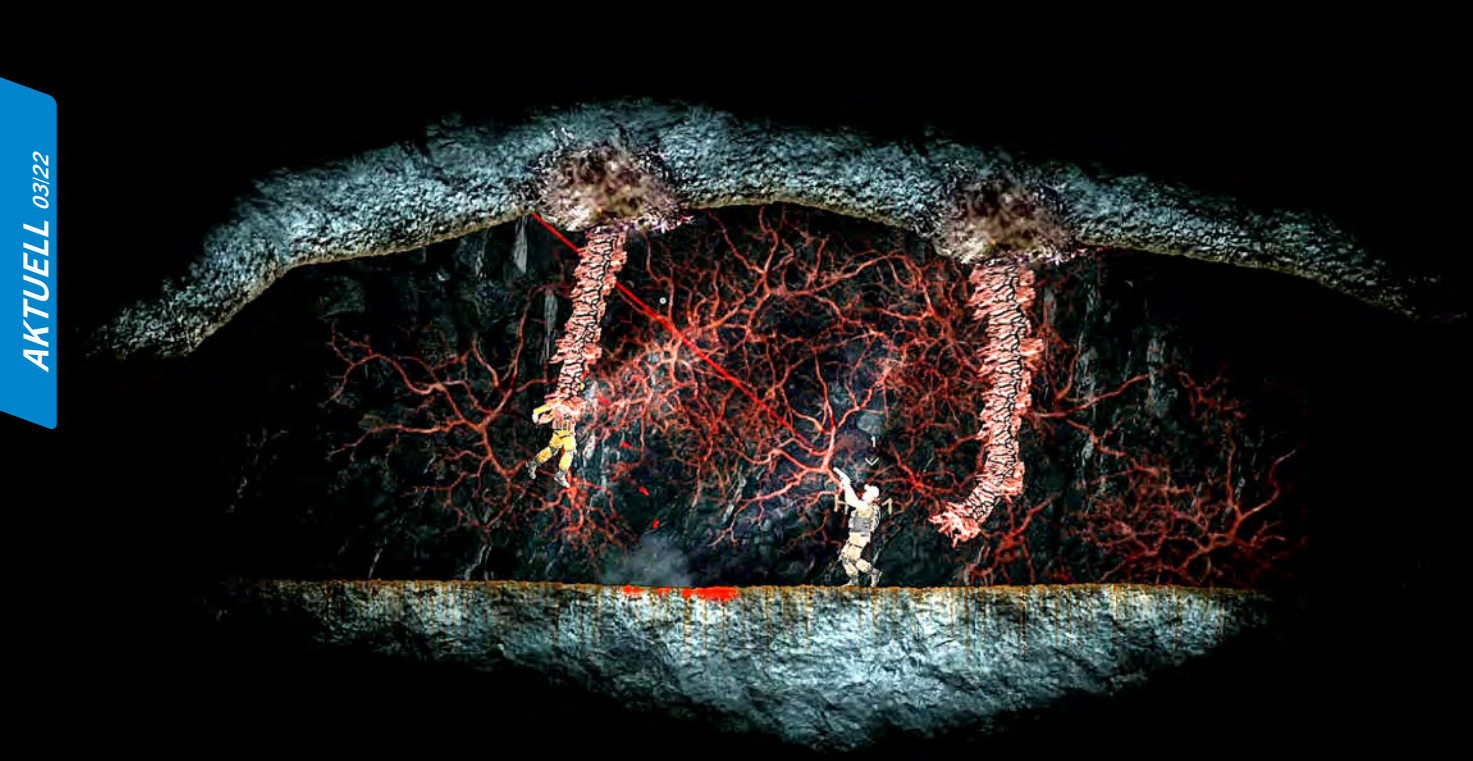
PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO

› **24 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

› MEGA PREISVORTEILE
› FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
› KEINE AUSGABE VERPASSEN
› KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
› BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!



Hidden **Deep**

Wir haben die Early-Access-Beta getestet und sagen, ob es sich lohnt, unter Tage zu gehen.

Von: Nicolai Brülke & Lukas Schmid

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Cogwheel Software
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 24. Januar 2022 (Early Access)

Die Spielereihe Half-Life ist ebenso bekannt wie beliebt. Ein Spiel, das sich an dieser orientiert und dazu noch von alten Sci-Fi-Klassikern wie Aliens oder Das Ding aus einer anderen Welt inspiriert ist, kann also nur gut sein – oder? So zumindest der Plan des Entwicklerstudios Cogwheel Software. Hidden Deep ist ein dunkles, von Aliens wimmelndes Actionspiel, das die Spieler auf ein spannendes und gruseliges Abenteuer einladen möchte. In der 2D-Perspektive klettert und schwimmt ihr durch submarine Höhlen, um die Rätsel zu lösen, die in der Tiefe lauern, und das Verschwinden eurer Besatzungsmitglieder aufzuklären. Dabei ist allerdings Vorsicht geboten. Denn unter dem Meeresboden gibt es Kreaturen, die euch alles andere als freundlich gesonnen sind. Alle möglichen kriechenden, krabbelnden, fliegenden und wabbelnden Spezies, gegen die ihr euch wehren müsst, während ihr in dunklen Gängen und gefluteten Gewölben um euer Leben kämpft. Dabei möchte das Spiel vor allem eine realistische Schiene fahren und euch möglichst tief in die Geschichte eintauchen lassen. Wie gut das funktioniert und ob zu viel Realismus das Spiel kaputt macht, konnten wir im Early Access testen.

20.000 Meilen unter dem Meer

So tief wie Kapitän Nemo in Jules Vernes Roman befindet ihr euch in Hidden Deep nicht. Allerdings ist es in der Forschungsanlage tief unterhalb des Meeresbodens nicht weniger gefährlich. Nachdem der Kontakt zu einer Forschergruppe abgebrochen ist, welche seltsame Vorkommnisse in der Tiefe untersuchen wollte, liegt es an euch, die Geschehnisse aufzuklären und die Überlebenden zu retten. Dabei müsst ihr euch mit verschiedenen Hilfsmitteln wie Scannern, Sprengstoff und Drohnen Wege durch das verzweigte Höhlensystem suchen. Doch in den unerforschten Gebieten erwarten euch kontaminierte und teils parasitäre Kreaturen, die in euch einen leckeren Snack oder einen frischen Wirt sehen. Zur Wehr setzen könnt ihr euch mit

In einer Forschungsstation kann einiges schiefgehen.

Eure Hilfsmittel erleichtern euch die Missionen.

verschiedenen Schusswaffen im klassischen 2D-Shooter-Gameplay. Außerdem gibt es je nach Mission die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Figuren zu wechseln, die unterschiedliche Fertigkeiten besitzen. So seid ihr beispielsweise mit Technikern in der Lage, Kräne und Fahrzeuge zu bedienen, um schwere Ausrüstung zu transportieren und neue Gänge freizulegen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Charakterklassen ist also essenziell für den Erfolg der Mission.

Metroidvania-ish

Gerade durch das Kampfsystem und die Aufmachung erinnert Hidden Deep teilweise sehr an die Abenteuer von Samus Aran. Das Abknallen der Aliens spielt sich sehr ähnlich und auch das Erkunden der dunklen und voller Gefahren lauernden Höhlen löst ähnliche Vibes aus. Insgesamt ist Hidden Deep aber weit davon entfernt, ein Metroidvania zu sein. Was aber nicht schlimm ist, denn schließlich will es das auch gar nicht. Es möchte viel eher mit den eigenen Gameplay-Möglichkeiten überzeugen und macht das auch größtenteils sehr gut. Anstatt auf Hüpf-Gameplay, konzentriert sich das Spiel viel mehr auf Erkundung und das kreative Nutzen der eigenen Möglichkeiten. Die Tools, die euch dabei zur Verfügung stehen, sind sehr umfangreich und jedes hat sein spezielles Einsatzgebiet.

Beim Erkunden der Höhlen ist eure Kreativität gefragt.

Mit der Drohne könnt ihr noch unerforschte Bereiche untersuchen, der Terra-Scanner offenbart euch versteckte Höhlen, und der Tracker hilft euch, vermisste Personen zu finden. Das wichtigste Hilfsmittel ist aber der Greifhaken. Mit ihm könnt ihr euch von Klippen abseilen oder Steilwände überwinden und er ist definitiv das meistbenutzte Feature des Spiels. Und: Das Ding setzt voll und ganz auf – scheinbaren – Realismus. Soll heißen: Wie ihr den Greifhaken einsetzen könnt, wird physikbasiert berechnet. Die Entwickler haben sich generell viel Mühe gegeben, das Spiel so realitätsgetreu wie möglich zu machen. Das heißt aber noch lange nicht, dass dadurch das Spielerlebnis unbedingt aufgewertet wird.

Mit Technikern könnt ihr alle möglichen Gerätschaften bedienen.

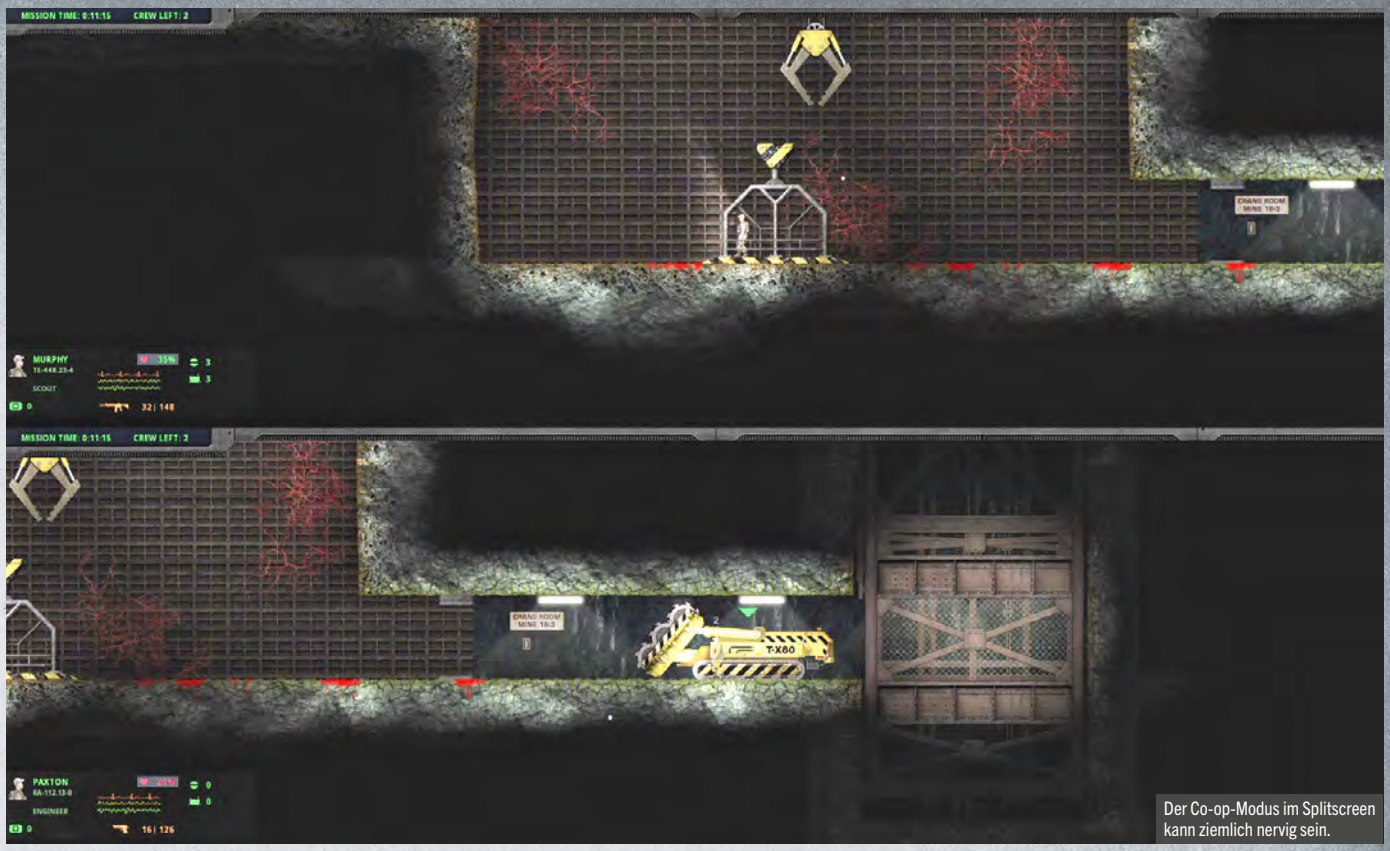
Wenn schon realistisch, dann richtig

Eigentlich ist die realistische Inszenierung wirklich gut. Die Bewegungen fühlen sich größtenteils organisch an und sehen auch so aus. Und auch bei der Physik wurde sich sehr an der irdischen Wissenschaft orientiert, sei es die Auftriebskraft des Wassers oder das Schwingverhalten eines Krans. Das wurde aber leider nicht überall konsequent umgesetzt. Zumindest wäre es sehr verwunderlich, wenn ein Sprengkörper in der realen Welt nur eine kerzengerade Säule in den Boden sprengen würde. Außerdem leidet das Gameplay oft sehr stark unter der „realistischen“ Physik. Damit wären wir auch wieder bei der Wichtigkeit des Greifhakens. Das Spiel nimmt den Realismus nämlich oft so genau, dass man bereits bei einem Sprung von ca. 2 Metern wegen des Fallschadens das Zeitliche segnet, was nicht gerade für die Fähigkeiten der Höhlenforscher spricht. Auch das Streifen einer Wand, während man mit gefühlten 5 km/h durch eine Höhle schwingt, kann in schlechten Momenten zum Tod führen. Die Tatsache, dass es während den bis zu 60 Minuten langen Missionen keine Checkpoints gibt und man sie nochmal von vorne spielen muss, sobald man alle seine Leben verloren hat, macht diese Mechanik noch nerviger. Hinzu kommt, dass euer Charakter nicht gerade der Hellste zu sein scheint.

Hidden Deep? Eher Hidden Depp

Denn neben der nicht gut ausbalancierten Physik bieten oft willkürliche Gameplay-Probleme Frustpotenzial. Häufig kommt es vor, dass der Charakter nicht in der Lage ist, eine Steigung zu überwinden, die selbst am Lastenfahrrad im Rückwärtsgang kein Problem darstellen würde. Auch bei den Sprüngen stellt er sich manchmal wirklich selten dämlich an, und sobald eine Wand auch nur geringfügig höher ist als die ohnehin sehr geringe Sprunghöhe, muss bereits wieder der Greifhaken zum Einsatz kommen. Ihr habt zwar die Möglichkeit, Seile dauerhaft an Vorsprüngen zu platzieren. Da eure Spielfigur es aber meistens nicht schafft, den Felsvorsprung dann auch zu erklimmen, nutzt

Die Kreaturen in der Tiefe sind alles andere als erfreut, euch zu sehen.



Der Co-op-Modus im Splitscreen kann ziemlich nervig sein.

euch dieses Feature nicht wirklich etwas. Also wird wieder zum guten, alten Greifhaken gegriffen, mit dem ihr auch in der Lage seid, über Schluchten zu schwingen. Zumindest in der Theorie. Denn in der Praxis machen euch oftmals die Inkompetenz des Charakters sowie die Physik einen Strich durch die Rechnung. Beim Schwingen ist es nämlich kaum möglich, das Momentum zu nutzen, um möglichst weit zu springen. Meistens fliegt ihr einfach nur etwas nach oben, und wenn ihr dann hinabstürzt, geht ihr auch schon wieder drauf. Auch beim Bedienen von Fahrzeugen fallen Probleme auf. Wenn man den Charakter wechselt, während man beispielsweise in einem Kran sitzt, ist es danach nicht mehr möglich, zurückzuwechseln. Falls man den Kran oder die Person darin noch brauchen sollte, bleibt einem nichts anderes übrig, als die Mission neu zu starten. Das Frustpotenzial ist in solchen Momenten sehr hoch und flüssiges Gameplay dadurch nicht möglich.

Expedition auf Leben und Tod

Was Hidden Deep allerdings gut macht, ist das Erschaffen einer bedrückenden Atmosphäre. Man muss sich immer genau überlegen, wo man hingeht und was man als nächstes tut, ansonsten landet man schnell zwischen den Tentakeln eines Tiefsee-Aliens. Wirklich gruselig ist das Spiel nicht, solange man nicht gerade Angst vor Spinnen hat oder Klaustrophobiker ist. Aber man fühlt sich permanent unter Druck gesetzt, sei es durch die Dringlichkeit der Missionen oder durch die Kämpfe. Diese verlieren allerdings ziemlich schnell ihren Reiz, da Gegnervielfalt quasi nicht vorhanden ist. Im Laufe unseres Spieldurchgangs trafen wir auf gerade einmal vier verschiedenen Gegnertypen. Die stellten nach kurzer Zeit auch keine wirkliche Herausforderung mehr dar. Etwaiger Anspruch wurde bald nur noch durch Gegner-Spam erzeugt. Allerdings: Noch ist das Spiel freilich im Early Access und wird ständig erweitert und verändert. Die Trailer des Spiels zeigen zudem schon deutlich mehr Inhalt und Gegnervielfalt. Es bleibt also zu hoffen, dass die finale Version die genannten Schwächen ausbügelt.

Gemeinsam ist man stark

Auch der Co-op-Modus soll noch erweitert werden. Derzeit gibt es unterschiedliche Co-op-Modi, aber nur abseits der Story. Hier geht man per lokalem Co-op im Splitscreen oder wahlweise über Steam Remote Play mit Freunden auf Forschungstouren. Dabei erwarten euch Missionen in zufällig generierten Levels. Somit hat man theoretisch einen endlosen Nachschub an Herausforderungen. In der Praxis lädt der Titel aber nicht zu endlosen Spiele-Sessions ein. Schon gar nicht im Splitscreen, da man hier ein ziemlich begrenztes Sichtfeld hat. Auch deswegen, weil ein Teilnehmer immer mit dem Controller spielen muss, mit dem die Kameramöglichkeiten deutlich begrenzter sind als beim Spielen mit Maus und Tastatur. Insgesamt macht das gemeinsame Erkunden der Höhlen aber Spaß. Gerade im geplanten Online-Multiplayer könnten einen hier einige spaßige Stunden erwarten.

Solides Grundgerüst, aber Luft nach oben

Mit dem ersten Half-Life als Atmosphäre-Vorlage hat Hidden Deep auf jeden Fall auf ein gutes Pferd gesetzt. Klar, das Ding spielt sich ganz anders und wird wohl auch niemals den Kultstatus des Vorbilds erlangen, aber das ist wohl auch nicht der Anspruch der Entwickler an sich selbst. Unabhängig davon gibt es im Moment noch einige Schwächen, an denen dringend gewerkelt werden muss. Auch die Grafik ist ausbaufähig, aber der erste Eindruck ist zumindest nicht unterirdisch - oder eben doch. Versteht ihr, weil Hidden Deep in einer Höhle spielt? Wir hören ja schon auf. Wir hoffen jedenfalls, dass die angekündigten Verbesserungen den Titel zu dem atmosphärischen und spielerisch abwechslungsreichen Abenteuer machen, das es im Early Access noch nicht vollumfänglich ist, aber entsprechenden Einsatz vorausgesetzt definitiv werden kann ❑

NICOLAI MEINT

„Eine Reise zwischen Frust und Spaß“

Hidden Deep war für mich wahrlich eine Achterbahnfahrt der Gefühle. Ich hatte oft Spaß mit dem Spiel, aber genauso oft wollte ich es einfach nur verfluchen. Die Anzahl der Bildschirmtode war gerade am Anfang hoch und an die oft zu ungenaue (fake-)realistische Physik musste ich mich erst einmal gewöhnen. Gerade die Game Overs kurz vorm Ende von Missionen, weil ich mal wieder 50 Zentimeter zu tief gefallen war, haben mich fast die ein oder andere Tastatur gekostet. Gleichzeitig hatte ich aber auch viel Spaß mit dem Erkunden der Höhlen und beim Wegballern außerirdischer Kreaturen. Hidden Deep hat auf jeden Fall Potenzial und ich bin gespannt, wie das Spiel nach Beendigung des Early Access aussehen wird.

Genre: Beat 'em up
Entwickler: Sloclap
Hersteller: Sloclap
Termin: 08. Februar 2022

Nach dem recht erfolgreichen Online-Kampfspiel Absolver möchte das französische Entwicklerstudio Sloclap nun mit dem Beat 'em up Sifu den nächsten Coup landen. Wir konnten bereits eine Demo des Martial-Arts-inspirierten Action-Adventures spielen und verraten euch in unserer Vorschau unsere Eindrücke. **Von:** Nicolai Brülke & Lukas Schmid

Nachdem 2021 ein eher unterdurchschnittliches Gaming-Jahr war, erwartet uns 2022 eine riesige Palette an Blockbuster-Titeln und Indie-Spielen. Sifu ist eines davon und obwohl es ursprünglich für 2021 angekündigt wurde, kam Mitte des Jahres die Verschiebung auf den 08. Februar 2022. Das Entwicklerstudio will seiner bisherigen Linie treu bleiben und mit dem in China angesiedelten Kampfspiel für viel Action und Prügeleien auf dem PC und konsolenexklusiv auf Playstation 4 und 5 sorgen. Die ersten Eindrücke der Demo sind dabei sehr vielversprechend. Wir sagen euch, ob das Combat-System mehr hergibt als nur simples Draufhauen!

Meistere die Lehren des Kung-Fu

Der Protagonist in Sifu hat es alles andere als leicht. Seine Familie wurde ermordet und er muss sich alleine zahlreichen Feinden stellen, um die Mörder zu finden und Rache nehmen zu können. Dabei helfen ihm die Lehren seines Vaters, der ein beeindruckender Kung-Fu-Meister war und ihn von Kindesbeinen an ausgebildet hat. Vom Kampf mit bloßen Händen über Stäbe und Messer: Die Fähigkeiten sind zahlreich.

In dem Level, das in der Demo verfügbar ist, begeben wir uns in

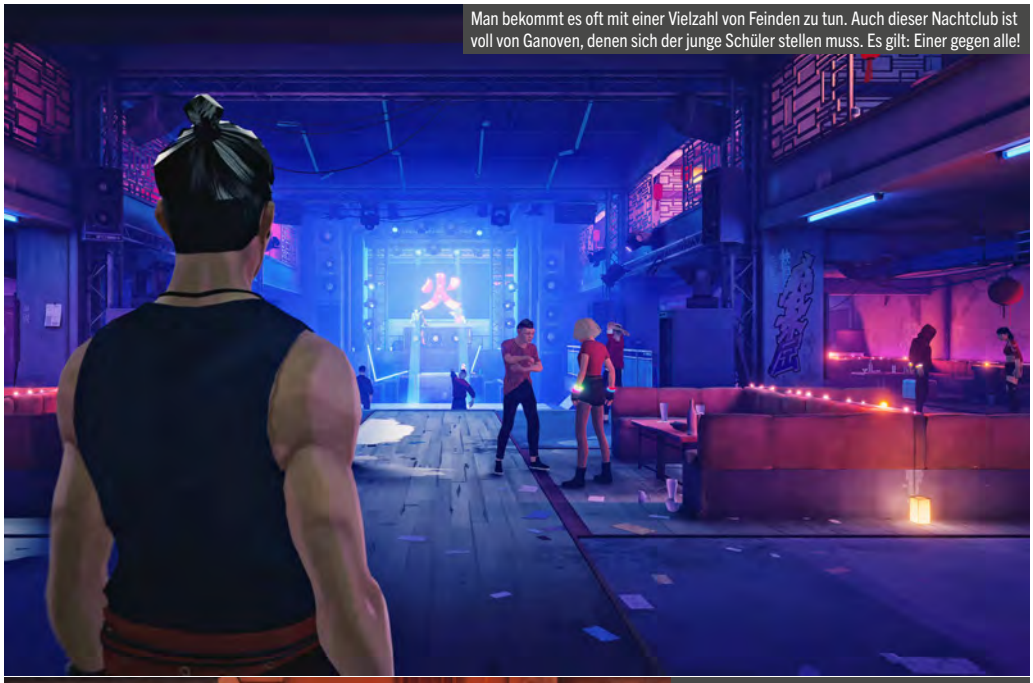
Das Wuguan ist Dojo und Wohnort des Protagonisten. Nach jeder Mission kehrt ihr dorthin zurück und könnt trainieren.

Mithilfe dieses Amuletts bedeutet jeder Tod nur mehr Stärke. Außerdem könnt ihr es nutzen, um neue Techniken zu erlernen.

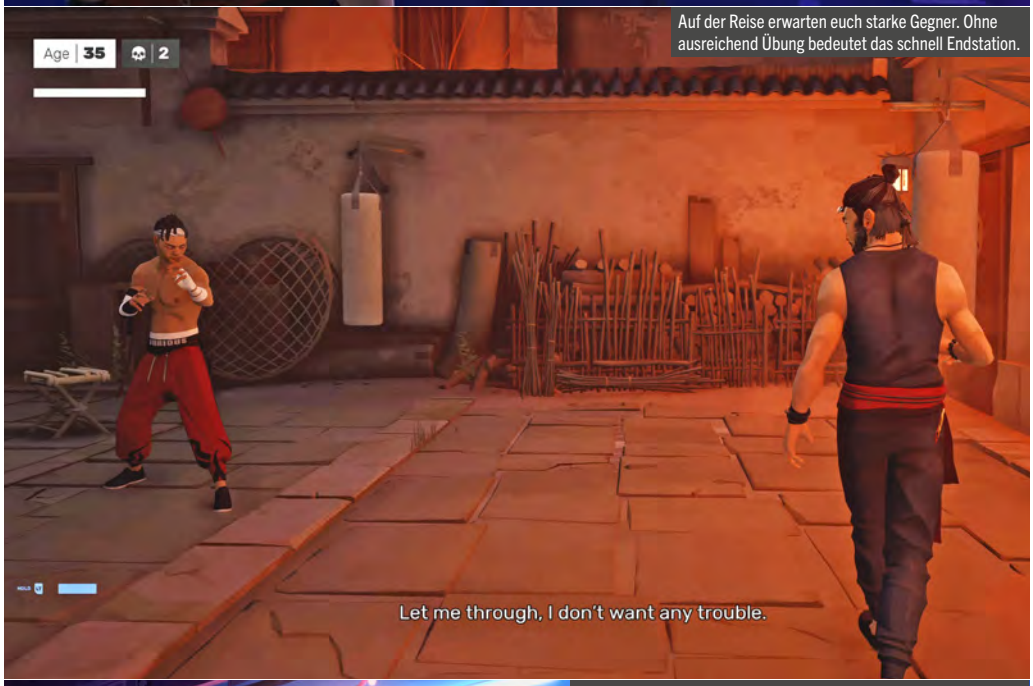
einem zwielichtigen Nachtclub auf die Suche nach Sean, einem ehemaligen Trainingspartner. Hier müssen wir uns durch allerlei kriminelles Gesindel kämpfen und Informationen beschaffen, die uns bei der Suche helfen. Dabei wartet auch der ein oder andere knifflige Gegner auf uns, bis wir schließlich an der Tür ankommen, die zu den drei Prüfungen der Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Ausdauer führt. Die wenigsten Personen, die wir auf dem Weg dorthin treffen, sind uns freundlich gesinnt, weswegen unsere Kampffähigkeiten durchweg auf die Probe gestellt werden. Doch es gibt auch eher harmlose Charaktere, die uns im Austausch dafür, dass wir sie verschonen, nützliche Infos liefern.

Easy to learn, hard to master

Das Kampfsystem ist auf den ersten Blick übersichtlich. Es gibt leichte und schwere Angriffe, eine Handvoll Kombomöglichkeiten für die Offensive und eine Block- und eine Ausweichtaste für die Defensive. Das bloße Drücken der Knöpfe macht einen aber noch längst nicht zum Kung-Fu-Meister. Richtig getimtes Blocken bringt, wie in vielen Fighting-Games üblich, die Möglichkeit, einen direkten Gegenangriff zu starten. Die Wirksamkeit der verschiedenen Angriffe ist abhängig von der Umgebung des Kampffeldes. So können wir beispielweise Gegner gegen eine Wand schubsen oder ein Geländer hinunterwerfen, um uns ihrer zu entledigen. Mit bestimmten Komboangriffen bringen wir sie zu Fall und kontern Schläge durch geschicktes Ausweichen. Wenn man die Angreifer lange genug bearbeitet, bricht ihre Deckung und man hat die Möglichkeit, einen Finisher-Move auszuführen, der etwas Gesundheit regeneriert. Je mehr Feinde man ausschaltet, umso mehr wächst außerdem die Fokusleiste unseres Charakters. Ist sie voll, kann man starke Fokus-Angriffe ausführen, die einiges an Schaden verursachen. Allerdings müssen wir uns beim Kämpfen nicht nur auf unsere Fäuste und Handkanten verlassen. Hier und da liegen auch mal ein Baseballschläger oder andere Waffen herum, die uns im Kampf große Vorteile bringen. Dabei kann man auch durchaus kreativ sein, denn selbst Flaschen und Möbelstücke können helfen, Angreifer schneller auszuschalten. Jede Waffe hält aber nur vorübergehend und geht nach zu viel Einsatz kaputt.



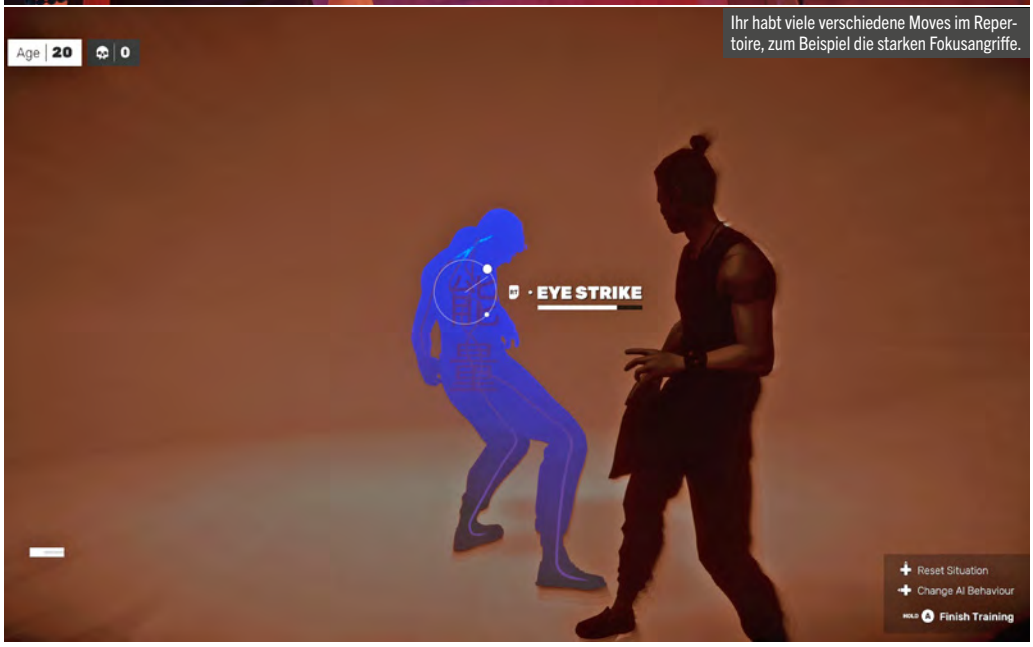
Man bekommt es oft mit einer Vielzahl von Feinden zu tun. Auch dieser Nachtclub ist voll von Ganoven, denen sich der junge Schüler stellen muss. Es gilt: Einer gegen alle!



Auf der Reise erwarten euch starke Gegner. Ohne ausreichend Übung bedeutet das schnell Endstation.

Auf der Suche nach Sean will euch nicht jeder helfen. Also müsst ihr euch die Informationen, die euch zum Ziel führen, selbst beschaffen.

Mit dem Alter kommt Weisheit, aber auch die Gebrechlichkeit, denn die wachsende Stärke wird von einer abnehmenden Gesundheitsleiste begleitet.



Ihr habt viele verschiedene Moves im Repertoire, zum Beispiel die starken Fokusangriffe.

Was uns umbringt, macht uns nur stärker

Gerade am Anfang, wo wir uns erst einmal in die Steuerung reinfinden mussten, sind wir in der Demo ziemlich häufig gestorben. Das ist in Sifu aber alles andere als negativ, nein, es ist sogar zu einem gewissen Grad notwendig. Denn nach jedem Tod altern wir mithilfe eines Amuletts an unserem Gürtel um eine gewisse Anzahl Jahre, je nachdem, wie groß der momentane Death-Counter ist. Je älter, desto stärker wird unser Charakter, allerdings auf Kosten der Gesundheitsleiste. Das System dahinter soll die Entwicklung vom unerfahrenen Schüler zum allwissenden Meister versinnbildlichen, der mit jedem Jahr an Kraft und Erfahrung dazugewinnt. Außerdem kann man bei jedem Tod auf den Fähigkeitenbaum zugreifen und neue, stärkere Techniken und Kombos freischalten. Nichtsdestotrotz sollte man es mit dem Sterben nicht übertreiben, denn wenn man zu alt wird, heißt es: Game Over. Man startet dann wieder im Dojo, in dem unser Charakter lebt, und muss den Level von vorne beginnen. Das sorgt für ein gewisses Rogue-lite-Feeling, da man sich mit jedem Durchlauf verbessert und neue Kampfstrategien herausfindet. Es ist ohnehin ratsam, Level öfter zu spielen, da man mit der Zeit Dinge freischaltet, die in vorherigen Abschnitten neue Secrets offenbaren und einen bis dahin verschlossene Türen öffnen lassen. Zumindest dann, wenn das Spiel dabei nicht crasht. Denn nun kommen wir zu dem, woran bis zu Release wirklich noch gearbeitet werden sollte.

Schönes Setting, teils schlechte Technik

An der Grafik gibt es in Sifu kaum etwas zu bemängeln. Der Artstyle wirkt realistisch und dabei trotzdem künstlerisch, auch, wenn manchmal die Gesichter der Charaktere nicht überzeugen. Was viel stärker auffällt, ist die schwankende Performance. Beim Spielen auf unserem potenten Gaming-PC gab es teilweise starke Framedrops und Lags, die oft nicht mal durch zu viel Traffic auf dem Bildschirm ausgelöst wurden, sondern einfach willkürlich auftraten. Genauso willkürlich wie die Crashes. Fünf von ihnen gab es in knapp fünf Stunden Spielzeit. Mal mitten im Kampf, mal beim Durchschreiten einer Tür und mal einfach beim Erkunden eines Raumes. Das ist wirklich nervig, da man dadurch jedes Mal das Spiel neu starten muss. Der Fortschritt des Raumes, in dem man gerade ist, bleibt zwar zum Glück gespeichert, aber das macht die Abstürze natürlich nicht erfreulicher.

Auch beim Sound gibt es derzeit noch Probleme. Zwar verfügt das Spiel über Sprachausgabe, die Dialoge sind aber oftmals nicht optimal abgemischt. Die Lautstärke ändert sich, je nachdem, in welche Richtung man die Kamera dreht, und die vertonten Zeilen unseres Protagonisten sind so leise, dass man sie kaum versteht.

Darüber hinaus sind uns hier und da noch einige kleinere Fehler aufgefallen, zum Beispiel, dass Gegner manchmal eine Tür nicht passieren konnten oder nicht mehr angriffen, oder dass Charaktere plötzlich verschwanden und an anderer Stelle wieder auftauchten. Das ist natürlich nicht wirklich schwerwiegend, aber trotzdem unnötig und ausbesserbar.

Nachdem wir alles Sehenswerte in der Demo erlebt haben, blicken wir aber trotzdem größtenteils positiv dem Release entgegen. Sloclap bleibt in seiner Komfortzone der Kampfspiele und liefert ein spaßiges und innovatives Martial-Arts-Abenteuer, dass uns ständig motiviert hat, neue Techniken und Fähigkeiten zu erlernen und zu meistern. Wenn es die Entwickler bis zum 08. Februar schaffen, die technischen Mängel der Demo im fertigen Spiel zu beheben und die Animationen und Sprachausgaben zu perfektionieren, könnte Sifu auf jeden Fall eines der Highlights im kommenden Gaming-Jahr werden und Action-Fans einige Stunden Spaß bringen. ❑

NICOLAI MEINT

„Hier kann jeder Lernwillige zum Kung-Fu-Meister werden."

Ich war schon immer ein Fan asiatischer Kampfkunst und habe viele Videospiele zu diesem Thema verschlungen. Aber in kaum einem habe ich sie bis jetzt so gut umgesetzt gesehen wie in Sifu. Ich habe während des Spielens gemerkt, wie ich mit jedem verlorenen Kampf an ihm gewachsen bin und die Ausführung der einzelnen Techniken und Kombos immer einfacher von der Hand ging. Auch das Setting habe ich sehr genossen und das Einer-gegen-alle-Feeling wurde sehr gut übermittelt. Wenn Sloclap das Spiel auch technisch auf den richtigen Stand bringt, sehe ich keinen Grund, der gegen seinen Erfolg sprechen sollte.

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT PC GAMES TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 18,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.PCGAMES.DE/PROBEABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

Sonic Frontiers

Die nicht gerade glänzende Karriere von Sonic in 3D geht weiter, und diesmal soll alles besser werden – und dank Open World auch epischer. Ein richtiger Schritt oder Flop mit Ansage?

Von: Lukas Schmid

Genre: Jump'n'Run
Entwickler: Sonic Team
Hersteller: Sega
Termin: Ende 2022

Es war einmal eine kleine Spieleserie namens The Legend of Zelda. Die sagte eines Tages „ich will ganz groß sein!", und sie beschloss, dass sie ab sofort ein Open-World-Abenteuer sein wollte. Schwuppdiwupp warf sie sich einen entsprechenden Mantel über, nannte sich The Legend of Zelda: Breath of the Wild und ging hinaus in die Welt. Die Leute mochten dieses neue Zelda, und nach und nach kamen sie, um ihm ihre Aufwartung zu machen. Andere Spiele aber sahen Breath of the Wild an und sagten „was der kann, kann ich auch!". Und sie wandten sich und reckten und streckten sich, und am Ende war da eine ganz, ganz lange Liste an Titeln, die so aussahen wie Zelda, sich ein wenig so anfühlten, aber keinem gelang es, den Mantel auf dieselbe Weise gar so elegant zu tragen. Und dann, als Zelda kurz davor war, sich einen neuen, noch größeren Open-World-Mantel zu kaufen, da kam Sonic the Hedgehog daher, nannte sich Sonic Frontiers und sagte „joa, ich würd dann auch mal versuchen". Und die anderen, die Breath of the Wilds Mantel trugen, die sahen Sonic an und sie dauerten ihn; und die Leute, die Sonic schon lange auf seinen Reisen begleiteten, sahen ihn an und dauerten ihn ebenfalls. Denn sie alle kannten seine vielen Missgeschicke, seine Jahre der Tristesse und der katastrophalen Aussetzer, die seinen einst guten Ruf in Mitleidenschaft gezogen hatten. Dann aber standen welche auf und sagten „schaut ihn an, sein Ersteindruck ist gut, gebt ihm doch eine Chance!", und das, liebe Kinder, wollen wir jetzt tun.

Grenzgänger

Und damit herzlich willkommen zurück in der Realität, in der Sega anlässlich von Sonics 30. Geburtstag und im Rahmen der Game Awards das offiziell machte, was schon lange gemunkelt wurde: Sonic kehrt mit einem neuen 3D-

Der erste Trailer zu Sonic Frontiers verspricht eine offene Spielwelt und erinnert nicht von ungefähr sehr an Zelda: Breath of the Wild, was Design und Atmosphäre angeht.

„Open Zone" nennt Sega das, was einen mit dem neuen Sonic erwarten soll, in der Praxis also wohl eine offene Welt, bei der aber nicht alles komplett zusammenhängt.

Ankündigungs-Trailer zu 3D-Sonic-Spielen sehen fast immer klasse aus. Insofern sollte man sich mit zu viel Hype wegen des toll wirkenden Frontiers zurückhalten.

Fraglich ist, wie gut Sonic Frontiers am Ende aussehen wird. Das rasante Spiel erscheint für alle Plattformen, gezeigt worden dürfte Next-Gen sein.

Abenteuer zurück (das ist der weniger überraschende Teil), das aber auf eine gänzlich neue Struktur setzt. „Open World" heißt die Devise, und so zeigt der erste Trailer, abseits einiger Sekunden Action, auch genau das: große Areale mit unterschiedlichen Biomen, große Bauten, antike Strukturen, alles untermalt von Ambience-Musik und einem Gefühl des In-sich-Ruhens. Unsere Einleitung kam dabei nicht von ungefähr: Schaut man nur mit einem Auge hin, man könnte glauben, hier gerade den Launch-Trailer von The Legend of Zelda: Breath of the Wild von 2017 zu sehen. Neu ist es übrigens nicht, dass die Sonic-Entwickler gerne mal bei Nintendo für Inspiration gucken: Das ursprüngliche Sonic the Hedgehog war im Grunde Super Mario in schnell, Sonic: Lost World war Super Mario Galaxy in schnell, und jetzt eben Breath of the Wild – vermutlich in schnell. Gut, die Macher schränken gleich mal selbst ein. Sie nennen Sonic Frontiers bewusst nicht „Open World", sondern „Open Zone". – dies kann vieles bedeuten. Das Bild, das man dabei im Kopf bekommt, besteht aus sehr großen, frei erforschbaren Gebieten, die aber eben nicht alle zusammenhängen. De facto geht zum Beispiel The Witcher 3 auch denselben Weg. Fraglich ist freilich, wie weit die offenen Areale dann schlussendlich gehen, ob also hier im ersten Enthüllungs-Trailer mehr Freiheit vorgegaukelt als schlussendlich umgesetzt wird. Ganz streng genommen waren manche früheren Sonic-Spiele schließlich auch schon „Open Zone". Schon in Sonic Adventure 1 und 2 für Dreamcast und später andere Systeme stapfte man durch Städte, Naturgebiete und andere Areale, welche die Levels miteinander verbanden, inklusive Sammel- und Nebenaufgaben. Die waren aber größentechnisch sehr übersichtlich, und das eigentliche Gameplay fand dann doch wieder in separaten Levels statt. Wir vermuten, der große Unterschied liegt darin, dass es diese Level-Unterteilung eben nicht mehr geben und das gesamte Gameplay direkt in der Oberwelt stattfinden wird. Es wird spannend zu sehen sein, wie sich die bekannten und stark geskripteten Highspeed-Sequenzen auf eine frei erforschbare Spielwelt übertragen lassen. Um wieder zur gerne mal genutzten Inspiration Mario zu schauen: Dass sich klassisches Hüpf-Gameplay mit einer offenen Struktur vereinen lässt, bewies zuletzt das Add-on Bower's Fury im Switch-Port von Super Mario 3D World. Ob Sega das auch so gut hinbekommt?

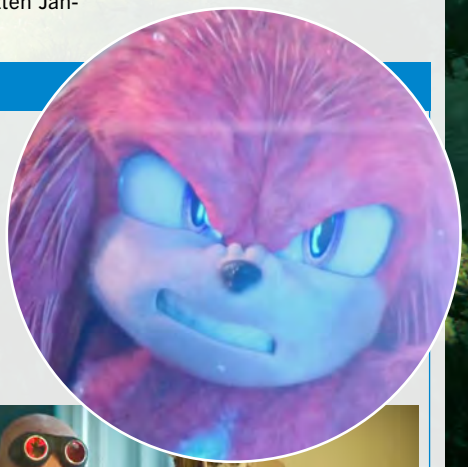
I am the Eggman

Die Frage bleibt natürlich bis zum Release unbeantwortet, aber auch sonst weiß man noch überraschend wenig zu Sonic Frontiers. Der Enthüllungs-Trailer sieht trotz oder wegen der Zelda-Nähe definitiv gut und stimmig aus, aber das tat der von Sonic Forces auch, und über diese Enttäuschung wollen wir lieber nicht zu viele Worte verlieren. Generell hat 3D-Sonic unter der Ägide des japanischen Studios Sonic Team es in den letzten Jahren, ja, eher in den letzten zwei Jahrzehnten, öfter verbockt als gut hinbekommen, Skepsis ist also angebracht. Und die ebenfalls oft genutzte Vorgehensweise, irgendein Element oder Gameplay-Gimmick über das Sonic-Gerüst zu stülpen – diesmal Open World –, hat bei den letzten paar Versuchen kaum jemals funktioniert. Aber gut, bleiben wir erst einmal optimistisch und fassen jetzt zunächst weiter die Fakten zusammen. Sonic Frontiers ist in einer Welt namens Starfall Islands angesiedelt. Ob das Teil von Sonics Heimat ist, oder ob es ihn in eine andere Dimension oder dergleichen verschlägt, bleibt abzuwarten. Jedenfalls ist sein alter Erzfeind Dr. Eggman (oder Dr. Robotnik, für die Älteren unter unseren Lesern), auch mit dabei, und wie soll es anders sein, er verbockt es gehörig: Bei einem erneuten Versuch, Sonic zu bezwingen und sich die Welt untertan zu machen, greift er auf uralte Technologie zurück. Allerdings, der Versuch,

SONIC THE HEDGEHOG IM KINO, DIE ZWEITE

Sonic und seine Freunde sind derzeit ganz schön umtriebig. Nicht nur auf die Heimkonsolen kehrt Sonic zurück, auch die Kinoleinwand macht er schon bald wieder unsicher! Wir verraten, was euch in der Fortsetzung des Kino-Hits erwarten wird.

Am 08. April 2022 ist es so weit, dann erlebt Flitzeigel Sonic auf der Kinoleinwand sein bereits zweites Abenteuer. Diesmal dürfte es im Vorfeld aber deutlich weniger kontrovers als beim Erstling zugehen: Da verschob Paramount Pictures den Streifen kurzerhand um mehrere Monate, weil Fans das hyperrealistische Design des Kultigels absolut hassten! Sein neues Aussehen kam hingegen super an und Sonic the Hedgehog wurde zum bisher erfolgreichsten Videospielefilm. In der Fortsetzung will man nun deutlich mehr Elemente als nur Sonic, Dr. Robotnik/Eggman und Ringe umsetzen: Sonics Kumpel Tails ist am Start, ebenso Knuckles und es geht auf Emerald-Jagd. So muss das! (alle Screenshots in diesem Kasten: Paramount)



Typische Strukturen, die man aus der Serie kennt, werden in Frontiers wie es scheint in ein Design gepackt, das in der realistischen Spielwelt nicht seltsam heraussticht.

darüber die Kontrolle zu erlangen, geht gewaltig in die Hose, und auf einmal sieht sich Starfall Island mit gefährlichen Robo-Feinden konfrontiert, die Jagd auf alles und jeden machen. Offene Welt? Roboter-Widersacher, die Jagd auf einen machen? Hätten wir die (bestimmt rein zufälligen) Parallelen zu Zelda: Breath of the Wild nicht schon erwähnt, würden wir das jetzt nachholen. Im ersten Trailer (wenn man jetzt mal von einem Teaser aus dem Mai 2021 absieht, der kein Gameplay zeigte) sieht man die mechanischen Miesepeter dann auch schon in Action, zu Beginn, wenn sie Sonic jagen, klein und vor allem durch ihre Menge gefährlich, später in deutlich kolossalerer Form: Da erleben wir, wie sich eine riesige Metallgestalt erhebt, so groß, dass sie bis in die Wolken hineinreicht. Ansonsten gibt's atmosphärische Blicke über diverse Landschaften, mit großen Gewässern, sattgrünen Wiesen und dichten Wäldern. Wie gut das dann auf den alten Plattformen aussehen wird, bleibt abzuwarten, ebenso, wie viel davon tatsächlich der schlussendlichen Grafik entspricht: Hier wurde definitiv die Version des Abenteuers für PC, Playstation 5 und Xbox Series X gezeigt.

Interessanterweise wird in Sonic-Trailern häufig versucht, eine düstere, erwachsene Atmosphäre zu erschaffen. Warum nicht einfach mal akzeptieren: klappt so nicht?

Ohne Tails? Ohne uns!

Spannend ist, wie bekannte Sonic-Strukturen wie Loopings, Bögen und Co. in die sehr realistisch anmutende Landschaft eingebunden werden, meist durch antik anmutende Texturen, die diese Elemente wie uralte Bauten aussehen lassen. Und noch spannender ist: Sonic Frontiers soll nicht nur eine einmalige Idee sein, bevor die Serie mit dem nächsten Spiel wieder semigut neu erfunden wird. Vielmehr soll Frontiers der „nächste Schritt" in der Entwicklung der Serie sein, an dem sich die Titel der nächsten Jahre orientieren werden. Dann kann man dann nur umso mehr hoffen, dass das Experiment gutgeht! Man hat aber gerüchteweise auch schon öfters davon gehört, dass solch vollmundige Aussagen bei ausbleibendem Erfolg eines Spiels schnell mal mir nichts, dir nichts zurückgezogen, beziehungsweise verdrängt wurden ... Wen wir auf keinen Fall verdrängt haben (nein, wir entschuldigen uns NICHT für diese furchtbare Überleitung): Tails, Sonics treuen Begleiter und Freund, der seit Sonic the Hedgehog 2 auf dem Sega Mega Drive an seiner Seite ist! Bisher haben wir in Sonic Frontiers nur Sonic selbst zu Gesicht bekommen, von Eggman wissen wir immerhin, dass er eine Rolle spielen wird. Aber Tails? Sega neigt dazu, bei vermeintlichen „Neustarts" gerne mal die Freunde und Kollegen des blauen Igels unter den Tisch fallen zu lassen, um schlussendlich trotzdem nur halbgare Kost zu servieren. Wir beschweren uns bestimmt nicht, wenn Big the Cat oder Rogue the Bat nicht mit an Bord sind, aber ohne Tails – ohne uns! Es gibt aber guten Grund zur Hoffnung, nicht nur auf einen noch nicht enthüllten Auftritt des zweischwänzigen Fuchses, sondern auch darauf, dass die Geschichte diesmal möglicherweise nicht so

So kennt man Sonic, so liebt man Sonic – schnell wie der Blitz. Es ist fraglich, wie gut sich das lineare Highspeed-Leveldesign auf eine offene Spielwelt übertragen lässt.

banal-vergessenswert bis absolut bescheuert ist, wie man das von 3D-Sonic sonst gewohnt ist: Als Schreiber hat man nämlich Ian Flynn verpflichtet. Der verfasste die bis heute unter vielen Fans heißgeliebten Sonic-Comics für den Archie-Verlag sowie einige Folgen der Sonic-Boom-TV-Serie, die zum Glück wesentlich weniger schlimm war als die dazugehörigen Spiele. Oh, und als Game Director fungiert Morio Kishimotom der diese Rolle auch bei Sonic Colours (gut!) und Sonic: Lost World (weniger gut!) innehatte.

Der nächste Versuch

Die übliche Floskel „Sonic Frontiers hat große Fußstapfen zu füllen" sparen wir uns hier, denn das ist wahrlich nicht das Problem. Vielmehr geht es darum, die stark schwankende und tendenziell miese Qualität von 3D-Sonic endlich auf Spur zu bringen und hier etwas abzuliefern, was einer der größten Ikonen der Gaming-Welt wirklich gerecht wird. Klappt ja bei 2D-Sonic auch, Sonic Mania ist ein Meisterwerk – wo bleibt da eigentlich die Fortsetzung? Und auch Sonic Team kann tolle Spiele machen, das haben sie mit Colours und (im geringeren Ausmaß) Generations bewiesen. Es bleibt zu hoffen, dass nicht das Open-World-Gimmick um des Gimmicks willen im Fokus stand, sondern es gewählt wurde, weil es einfach der richtige Schritt war. Einen Titel, der mit Breath of the Wild mithalten kann, muss man sich wohl nicht erwarten. Einer, der die Fan-Seele nicht beleidigt, wäre aber auch schon genug. ❑

Die ersten Eindrücke zu Sonic Frontiers verheißen massig Action mit Sonic im Fokus. Ob wir wohl auch Tails und Konsorten zu Gesicht bekommen werden?

Am Ende des Trailers zerpflügt eine gewaltige Maschine die Landschaft. Vorsichtige Prognose: Dr. Eggman hat was damit zu tun.

LUKAS MEINT

„Die glorreiche Rückkehr von 3D-Sonic, diesmal wirklich? Ich bleibe skeptisch …"

Ach Sonic, was soll ich mit dir nur machen? Auf jedes geniale Sonic Mania und zumindest anständige Sonic Colours kommt meistens nicht ein, sondern kommen gleich zwei, drei, vier Totalausfälle. Sonic Forces hat mich nur knapp zwei, drei Stunden beschäftigt, ich erinnere mich an so gut wie nichts aus dem Spiel und trotzdem weiß ich noch so gut, dass ich im Grunde durchgehend keinen Spaß und mich geärgert habe, als ich dran saß. Sonic the Hedgehog von 2006 wollte ich viele Jahre nach dem Release mal mit dem Vorsatz „Katastrophentourismus" ausprobieren, fand das Ding aber so schlimm, dass ich nach einer Stunde komplett abgebrochen habe. An Sonic Boom habe ich mich gar nicht erst gewagt. Das klingt jetzt so negativ, aber ich will dazusagen: Ich mag den blauen Kugelblitz nach wie vor echt gern. Das Sega Mega Drive war die erste Konsole, auf der ich aktiv gespielt habe, und dann natürlich auch die ersten drei Sonic-Abenteuer rauf und runter. Und auch in den schlechtesten Sonic-Spielen gibt es sie, diese Momente, in denen das Highspeed-Gameplay funktioniert. Langer Rede, kurzer Sinn: Ich bin sehr, sehr skeptisch, was Sonic Frontiers angeht. Aber ich hoffe so sehr, dass es gut wird. Sonic hätte es verdient.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tango Gameworks
Hersteller: Bethesda
Termin: 25. März 2022

Ghostwire: Tokyo

Tango Gameworks, das Studio hinter The Evil Within, meldet sich mit einem neuen Spiel zurück. Statt Survival-Horror serviert euch die Truppe um Shinji Mikami aber diesmal ein Action-Adventure im von Geistern bevölkerten Tokio.

Von: Stefan Wilhelm

Stellt euch vor, ihr lauft durch Tokio, und es ist keiner da. Kein Ozean aus Menschen, der sich zwischen zwei Ampelphasen über die Straßen ergießt, keine Schaffner, die Fahrgäste in die U-Bahn schieben müssen, damit die Türen zugehen, und riesige Werbepanels, die für niemanden blinken. In diese Ausgangslage stolpert Akito, der Protagonist von Ghostwire: Tokyo, zu Beginn des Spiels.

Und den durften wir uns nun, knapp zwei Monate vor dem Release des neuen Werks der Truppe um Shinji Mikami, im Rahmen eines Preview-Streams ansehen. Dabei haben wir festgestellt: Ghostwire: Tokyo hat nicht nur ein frisches Setting auf Lager!

Tote Metropole

Aus heiterem Himmel sind 99 Prozent der Bevölkerung Tokios verschwunden, darunter auch Akitos Schwester, die er unbedingt befreien will. Anstelle von Menschen treiben sich nun groteske Geister namens „Besucher“, sowie Yokai, also Monster aus der japanischen Folklore, in den Gassen der Millionenmetropole herum. Der mysteriöse Verursacher des ganzen Schlamassels ist ein Maskenträger namens Hannya, der offenbar irgendetwas mit Akitos Schwester vorhat. Angesichts der Prämisse und der beiden vorherigen Spiele von Entwickler Tango Gameworks, nämlich The Evil Within 1 und 2, erwartet ihr nun vielleicht fiesen Survival-Horror mit Schockmomenten, Munitionsmangel und einer unterlegenen Hauptfigur. Aber weit gefehlt – Ghostwire: Tokyo wird ein First-Person-Action-Adventure in einer offen gehaltenen Stadt, und den übernatürlichen Besuchern dürft ihr mit spirituellen Fähigkeiten ordentlich einheizen.

Ghostbusting

Akito ist nämlich nicht alleine in Albtraum-Tokio unterwegs, sondern mit der Seele eines Geisterjägers namens KK verschmolzen, der euch als Stimme im Kopf herumschwirrt und euch allerlei magische Angriffe in Form des „Ätherischen Webens“ ermöglicht. In der Preview bekamen wir vor allem eine Art Tornado-Windstoß zu sehen, den Akito aus seinen Fingern feuert, und der euer Standard-Fernangriff werden dürfte. Es wird aber auch dickere Geschütze wie explodierende Feuerbälle und lähmende Blitzfelder geben. Außerdem sammelt ihr kurz

Ghostwire Tokyo wird euch neben Tokio auch in altertümliche Umgebungen entführen.

Die Kämpfe gestalten sich effektreich und schnell – coole Takedowns inklusive.

nach Spielbeginn einen Bogen ein, der – mit magischen Pfeilen bestückt – so manchen patrouillierenden Geist hinterrücks erledigen kann.

Habt ihr die Gegner ausreichend geschwächt, entreißt ihr ihnen mit einer coolen Animation den Geisterkern, woraufhin sie bunte Munitions-Päckchen für eure ätherischen Skills fallen lassen. Klingt nach Doom 2016? Ja, und das hat durchaus seinen Grund: Der Combat Designer von Ghostwire: Tokyo war auch an den Kämpfen und dem Glory-Kill-System des Doom-Reboots beteiligt. Uns hat es beim Zusehen auf jeden Fall in den Fingern gejuckt – vor allem die Möglichkeit, mehreren Gegnern gleichzeitig die Kerne auszureißen, oder Nah- und Fernkampfangriffe per Parade abzuwehren, macht Lust auf mehr.

Zaubern und Streicheln

Und apropos Finger: Auf die filigran animierten Griffel eurer Spielfigur sind die Entwickler besonders stolz. Die Naruto-Fans und Hobby-Japanologen unter euch dürften die markanten Handbewegungen als Kuji-Kiri erkennen, also spirituelle Gesten-Techniken aus der Ninjutsu-Kampfkunst. An bestimmten Stellen müsst ihr diese Gesten außerdem per Analogstick „vorzeichnen“, um etwa das magische Siegel an einer Tür zu entfernen oder einen rachsüchtigen Geist zu exorzieren. Nett!

Auch abseits davon ist Ghostwire: Tokyo voller Referenzen und liebevoller Details aus Japans Kultur und Mythologie: Es gibt Tanookis, Katzen-Yokais als Händler, und Katashiro, also kleine Papier-Puppen, mit denen ihr in der Spielwelt verstreute Seelen einfangen und retten könnt. Und ja, wenn ihr einen Shiba Inu am Straßenrand steht, dürft ihr ihn selbstverständlich streicheln. Oder seine Gedanken lesen, was uns aber noch nicht gezeigt wurde – wir sind gespannt, was sich in den Köpfen von Japans Lieblingshunden so abspielt!

Der Mann mit der gehörnten Maske ist euer Gegenspieler. Was er will? Noch unbekannt!

Weiße Gesichter, pechschwarze Haare

Das wunderbar schaurige Gegnerdesign tut sein Übriges: Zu Beginn des Spiels schlagt ihr euch mit gesichtslosen Geschäftsleuten herum, die sich mit zerstörbaren Regenschirmen verteidigen und sich unheimlich staksend auf euch zubewegen. Wir haben auch kopflose Schulmädchen gesehen, die mit Kampfstäben um sich werfen, und bleiche Frauen mit langen, schwarzen Haaren dürfen beim gepflegten Asia-Grusel natürlich auch nicht fehlen.

Taktiker (oder Angsthasen) dürfen sich von hinten an die Geister heranschleichen und ihnen per Takedown lautlos die Kerne entreißen. Nützlich ist das vor allem bei größeren Geisteransammlungen an den Torii-Pforten, die ihr tilgen müsst, um den Nebel in der Spielwelt zu lichten. Ghostwire: Tokyo scheint sich beim Spielverlauf recht nah am klassischen, westlichen Open-World-Design zu orientieren: Indem ihr verfluchte Orte befreit, deckt ihr die Stadtkarte auf und entdeckt so neue Sammelgegenstände, Questgeber in Form von rastlosen Geistern und interessante Orte.

Nebenquests für verlorene Seelen

In der Preview wurde uns etwa eine Frau gezeigt, deren Vermieter den Schutzgeist ihres Hauses entführt hat. Habt ihr den rachsüchtigen Hausverwalter gefunden und den Geist befreit, erhaltet ihr ein Juwel, mit dem ihr offenbar eure Fähigkeiten verbessern dürft. Ein klassisches Upgrade-Menü, etwa für einen größeren Köcher oder eine höhere Feuerrate für den Windstoß, ist natürlich auch an Bord. Auch bei der Fortbewegung spielen eure magischen Skills eine Rolle. Ihr könnt euch etwa per Enterhaken an schwebende Tengu heranziehen und so auf Dächer gelangen, oder zeitweise durch die Luft gleiten.

In besonderen Abschnitten greift Entwickler Tango Gameworks in die Evil-Within-Trickkiste: Weil euch etwa eine Geisterbarriere von außen zu zerquetschen droht, müsst ihr unter Zeitdruck ein verfluchtes Haus durchqueren, während sich eure Umgebung immer wieder plötzlich verändert. Ihr dürft euch also trotz des Tokio-Settings offenbar auf so manchen überraschenden Ortswechsel gefasst machen.

Wie lang? Wie groß? Und wann?

Von der Spielwelt an sich haben wir in der Preview noch nicht allzu viel gesehen – die gezeigten Orte waren dank vieler Details, schicker Reflexionseffekte und atmosphärischem Nebel aber schick. Auch fürs Ohr ist etwas geboten: Der Soundtrack beinhaltet, passend zum Rest des Spiels, viele Einflüsse aus der japanischen Kultur. Und für die deutsche Synchronisation hat sich Bethesda unter anderem Tommy Morgenstern, die Stimme von Son-Goku aus Dragon Ball Z, ins Boot geholt, der die Hauptfigur spricht. Wie lange uns das Abenteuer letztlich beschäftigen wird, und wie groß die Spielwelt angelegt ist, wollte uns Bethesda aber noch nicht beantworten. Was aber bereits klar ist: Ghostwire: Tokyo wird ein reines Singleplayer-Erlebnis, und es erscheint am 25. März 2022. ❑

Per Takedown besiegte Gegner frischen die „Munition“ für eure Zauber wieder auf.

STEFAN MEINT

„Ein Fest für Japan-Fans – hoffentlich ohne allzu viele Open-World-Marotten.“

Nach zwei relativ klassischen Survival-Horror-Erfahrungen ist das neuste Werk von Tango Gameworks vielleicht nicht das, was man von dem Studio erwartet hätte. Aber bei mir ist der Funke mittlerweile übergesprungen: Ghostwire: Tokyo besticht mit seinem coolen Setting, wunderbar fies gestalteten Gegnern und spaßig aussehenden Kämpfen, bei denen die Entwickler mehr getan haben, als einfach nur Schusswaffen durch Zauber-Äquivalente zu ersetzen. Zu Geschichte und Spielwelt lässt sich aktuell noch nicht viel sagen, ich gehe aber davon aus, dass der Überraschungsfaktor Tango-typisch wieder hoch sein wird. Etwas mulmig wird mir nur noch beim Open-World-Design: Außenposten müssen befreit werden, um die Spielwelt aufzudecken, danach werden Questgeber abgeklappert und mit Skillpoints der Köcher vergrößert. Das klingt in meinen Ohren sehr nach der Ubisoft-Formel – was nicht prinzipiell schlecht ist, dem eher unkonventionellen Setting bei einer längeren Spielzeit aber den Wind aus den Segeln nehmen könnte.

Genre: Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 22. Februar 2022

Destiny 2: Die Hexenkönigin

She’s coming, she’s coming, she’s here, have no fear …??? Die Hexenkönigin Savathûn lädt in ihre Thronwelt. Wir geben euch einen Überblick über die Inhalte.

Von: Susanne Braun

Am 22. Februar 2022 steht bereits der Release der vierten Destiny-2-Erweiterung an: Die Hexenkönigin. Die Schar-Anführerin Savathûn schmiedet bereits seit langem geheime Pläne für die ultimative Machtergreifung und ab Februar 2022 ist es an den Hütern der Vorhut, die Hexenkönigin in ihre Schranken zu weisen. Das allerdings wird nicht so einfach sein, denn die Strahlende Brut, Savathûns Armee, verfügt über die Licht-Fähigkeiten, die unsere Hüter selbst beherrschen. Gruselig!

Hier ein knackiger Überblick über die Features, bevor wir uns den Details widmen:

- **Neuer Waffentyp:** Die Glefe kann im Nah- wie im Fernkampf und auch defensiv eingesetzt werden
- **Waffen-Crafting:** Schmiedet Waffen und bestimmt deren Mods, Shader und Stats
- **Die Thronwelt:** Reist in dieses mysteriöse (und wirklich sehr gefährliche) Taschenuniversum
- **Die Strahlende Brut:** Schar-Gegner verfügen in der Thronwelt über Fähigkeiten wie Hüter, werden auch Schar-Hüter genannt und sind besonders gefährlich
- **Neue 6-Spieler-Aktivität** mit Spielersuche, ein Raid in einem Pyramidenschiff, Strikes und mehr
- ein neu aufgelegter **Destiny-1-Raid**. Vielleicht handelt es sich dabei um Oryx – würde ja passen!

Savathûns Thronwelt sieht auf dem ersten Blick vielleicht harmlos aus, doch der Eindruck trügt. In diesem Taschenuniversum ist nichts, wie es scheint.

Savathûns Thronwelt

Dank des Gameplay-Trailers zu Die Hexenkönigin bekommt ihr bereits einen ersten Eindruck von Savathûns Thronwelt, quasi ein Taschenuniversum auf einer eigenen Existenzebene. Euch erwartet eine unheilvolle Welt, die optisch ein wenig an die Venus von Destiny 1 erinnert und von einer Sumpflandschaft geprägt wird.

Begraben in dieser unwirtlichen Wildnis ist ein gigantisches Pyramidion, doch findet ihr auch Schar-typische Bauten, die ihr vielleicht bereits von der Festung der Schatten auf dem Mond kennt. Festzuhalten ist auf jeden Fall, dass an diesem Ort nichts ist, wie es scheint – und dass die Thronwelt so gruselig ist, wie die Dreadnought von Oryx.

Und als wäre das noch nicht genug, stellen sich euch auch noch Schar-Gegner in den Weg, die für unsere Begriffe absolut unübliche Kräfte nutzen … nämlich die des Lichts! Savathûn findet nicht nur Mittel und Wege, ihren unsterblich machenden Wurm loszuwerden, sondern gleichzeitig ihre bisherige Unsterblichkeit über die Macht des Lichts zu sichern. Savathûn und ihre Armee sind die bislang bedrohlichste Gefahr, mit der ihr in Destiny konfrontiert werdet – und dabei stellt die die Hexenkönigin alles infrage, was wir bisher über Licht und Dunkelheit wissen.

Waffen-Crafting und die Glefe

Die Glefe ist ein neuer Power-Waffentyp, mit der ihr im Nahkampf schnetzeln, aber auch Projektile abfeuern könnt, sprich: ein bisschen wie das exotische Schwert Die Klage. Doch zur Glefe kommt noch ein defensiver Aspekt hinzu. Außerdem

ist die Glefe, die ihr selbst schmieden und nicht einfach beim Spielen finden werdet, der erste Nahkampfwaffen-Typ, der euch nicht in die Schulteransicht bringt. Stattdessen schlagt ihr den Feinden in der Egoperspektive auf den Dötz. Oder zwischen die Beine. Je nach Belieben.

Der nächste Schritt nach Umbral-Engrammen und der somit gebotenen Möglichkeit, Waffen nach eurem Gusto zu fokussieren, ist in Die Hexenkönigin das Waffen-Crafting. Je häufiger ihr eine Waffe nutzt und je mehr damit verbundene Aufgaben ihr erledigt, desto mehr Anpassungsmöglichkeiten spielt ihr für diese Waffe frei. Das Crafting beschränkt sich zum Release von Witch Queen allerdings auf die Waffen der Thronwelt, aus dem neuen Raid und auf die saisonalen Waffen. Über das Jahr der Hexenkönigin hinweg aber sollen unter anderem Legacy-Waffen zu dem Feature hinzugefügt werden.

Zur Erweiterung gibt's den passenden Look! Da droht keine Verwechslungsgefahr mit der Strahlenden Brut.

Die Kampagne

Mit der Kampagne der Hexenkönigin wollen sich die Entwickler von Destiny 2 besonders viel Mühe geben, damit sich die Erfahrung wie in einem Offline-Shooter anfühlt. Neu mit Witch Queen kommt auch ein „altes" Feature: wiederholbare Kampagnen-Missionen auf einem höheren Schwierigkeitsgrad. Das gab's schon mal, wurde aber mit der Zeit wieder gestrichen.

In Die Hexenkönigin könnt ihr euch auf legendäre Missionen freuen, in denen die Gegner mächtiger werden und die Respawns eurer Hüter begrenzt sind. Die Schwierigkeit der legendären Missionen wird dann mit der Menge der anwesenden Spieler (bis zu drei maximal) angepasst. Natürlich werdet ihr für eure Zeitinvestition üppig entlohnt!

Fokusse 3.0

Im Cinematic-Trailer zu Die Hexenkönigin seht ihr häufiger den Einsatz von Giften oder ähnlichen Effekten. Gerüchten zufolge soll die Erweiterung allen Klassen einen neuen Vapor-Fokus bringen, der vor allem mit Schaden über Zeit hantiert und neben der Stasis ein neuer Dunkelheit-Fokus wäre.

Diese Gerüchte wurden aber inzwischen zerschlagen. Stattdessen kommt auf die Licht-Fokusse eine Rundumerneuerung zu und den Anfang machen dabei zum Release die Leere-Unterklassen der Hüter. Was bedeutet das? Mit der Zeit werden Arkus, Solar und Leere auf einen Standard mit Stasis gebracht. Sprich: Es wird mit Fragmenten und Aspekten wieder wie in Destiny 1 sehr viel mehr Anpassungsmöglichkeiten der Fokusse geben. Das starre Fokussystem, das es seit Beginn von Destiny 2 gibt, wird damit erheblich aufgebrochen und durch ein sehr viel Flexibleres ersetzt.

Die Umarbeitung der bisherigen Lichtfokusse Solar, Arkus und Leere passt den Spielern deswegen besonders gut in den Kram, weil ihnen die Individualität der Spielweisen mit Destiny 2 gefehlt hat. In der Hexenkönigin-Zukunft aber könnte das Gameplay aller Klassen wieder zu kreativen und vielfältigen Ideen führen, die nicht allein von der Wahl des ausgewählten Exo-Rüststücks abhängen.

Apropos Exo …

Die Frage ist nun: Wenn Solar, Arkus und Leere ebenfalls auf ein Aspekte- und Fragmente-Baukastensystem setzen, so wie aktuell Stasis, werden die Entwickler von Bungie dann die positiven Gameplay-Erfahrungen mit Agers Zepter auch in das künftige Waffendesign einfließen lassen? Das bleibt zu hoffen! Die Möglichkeiten, die sich durch Klassen- und Waffensynergien ergeben könnten, sind ultimativ spannend. Wie das funktionieren könnte, ist nun nicht nur durch Agers Zepter bekannt, sondern seit langem schon durch exotische Rüstungen. Warum sollten Waffen nicht auch einen solchen Einfluss auf unsere Spielweise nehmen, zumal Waffen noch einen erheblich größeren Beitrag zum Spielspaß leisten?

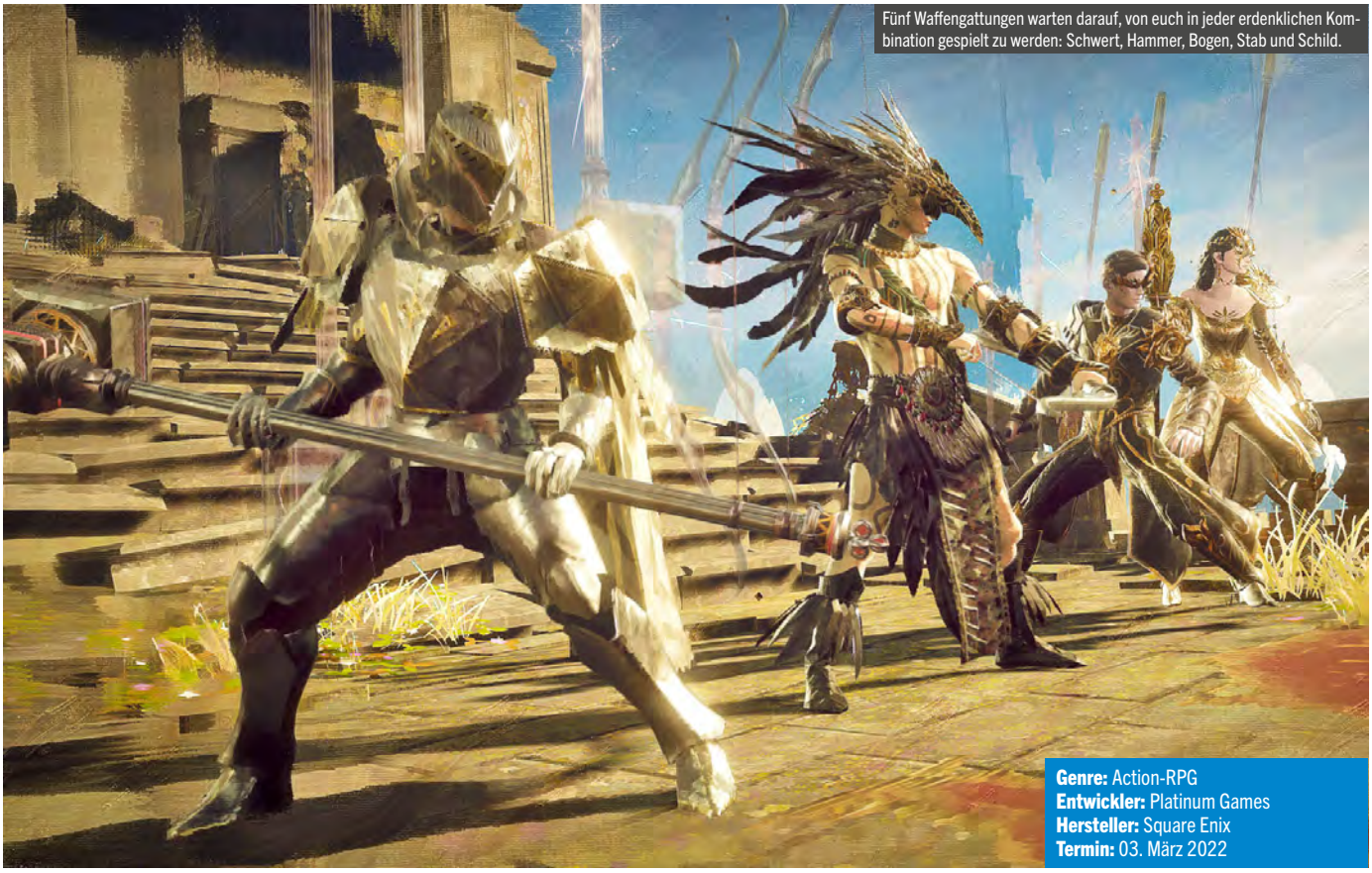
Des Weiteren bestünde die Hoffnung, dass die Menge an Waffen, die die allerbeste Wahl darstellen, ebenfalls größer wird. Vorbei wären dann Zeiten, in denen jeder Hüter blind zu Xenophage oder Anarchie greift, nur weil deren DpS absoluter PvE-König ist. Mehr Vielfalt, nicht nur bei den Fokussen, sondern auch bei den Waffen! ❑

SUSANNE MEINT

„Back to the roots? Ich bin gespannt, ob dieses Versprechen wahr wird!"

Ich bin vorsichtig positiv gestimmt. Nicht unbedingt, weil es tolle, bunte, glitzernde neue Inhalte gibt. Denn dafür werden Reiseziele wie die Wirrbucht aus dem Spiel genommen, was von der Community sehr kritisch gesehen wird. Nein, worauf ich mich freue, wäre eine neue „alte" Freiheit im Umgang mit meinen Hütern. Ich fände es super, wenn ich etwa wieder den Melee heavy Warlock-Solar-Build aus Destiny spielen könnte, der mir den runtergebrochenen und verschlankten Fokus-Talentbäumen von Destiny 2 genommen wurde. Dazu würde ich mich als Bonus darüber freuen, wenn Bungies entdeckte Waffen-Synergie-Qualitäten weiter fruchten würden. Das Gameplay mit Agers Zepter zusammen mit meinem Stasis-Fokus ist cool, macht Spaß und gibt mir das Gefühl von Übermacht, ohne im PvP allzu heftig reinzuhauen. Ich möchte mehr davon! Und auch von dem Storytelling, das über die vergangenen Saisons echt gut geworden ist.

Mit der Glefe wird nicht nur gepiekst, sondern auch scharf geschossen. Allerdings sammelt ihr die Waffe nicht einfach ein. Stattdessen baut ihr sie!



Fünf Waffengattungen warten darauf, von euch in jeder erdenklichen Kombination gespielt zu werden: Schwert, Hammer, Bogen, Stab und Schild.

Genre: Action-RPG
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. März 2022

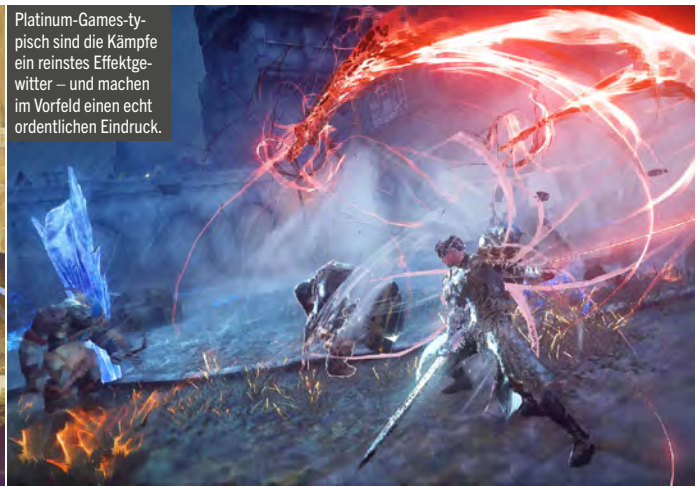
Babylon's Fall

Ein schicker Stil, ein vielversprechendes Kampfsystem – und ansonsten vor allem noch jede Menge Fragezeichen. Wir werfen einen Blick auf Platinum Games' neues RPG.

Von: Sascha Lohmüller

Babylon. Ein Name, den man in den letzten Jahrzehnten vor allem mit zweitklassigen 70er-Jahre-Popsongs, drittklassigen Sci-Fi-Serien oder viertklassigen Vin-Diesel-Gebrummel-Filmen in Verbindung bringt. Eigentlich war Babylon aber die Hauptstadt des Babylonischen Reiches (auf dem Gebiet des heutigen Irak und Syrien) und blieb auch nach dessen Ende noch eine der bedeutendsten Metropolen der Antike. Weitere Bekanntheit erlangte die Stadt zudem durch die biblische Erzählung des Turmbau zu Babel, in der die Menschen einen Turm errichten, um sich dem Himmel und somit Gott zu nähern, was dieser beendet, indem er die Erbauer so sehr verwirrt, dass sie ihr größenwahnsinniges Vorhaben aufgeben. Auch wenn nach wie vor ungeklärt ist, ob es sich bei dieser Erzählung um eine komplett fiktive Metapher handelt oder ob tatsächlich ein Bezug zu einem der eindrucksvollen Bauten Babylons besteht, nahmen sich Platinum Games den Turmbau zur Vorlage für ihr neues Action-RPG.

Am Ende eines jeden Turm-Runs erwartet euch (und eure Mitstreiter) ein Bossgegner. Wie etwa dieser übersichtliche Rittersmann.



Platinum-Games-typisch sind die Kämpfe ein reinstes Effektgewitter – und machen im Vorfeld einen echt ordentlichen Eindruck.

Zwei eurer Waffen tragt ihr immer bei euch, die anderen beiden zaubert ihr als Spektralvariante hervor – hier will der Einsatz weise gewählt sein.

Hoch hinaus: Die biblische Erzählung des Turmbau zu Babel dient als grobe Inspiration für die Story des Spiels.

Das antike Setting, angereichert durch den typischen Platinum-Wahnsinn, macht gut was her. Auch der eigenwillige Ölgemälde-Look ist sehr interessant.

Besargte Helden

Denn ihr schlüpft in die Rolle eines sogenannten Wächters, der eben den eingangs erwähnten Turm erklimmt. Platinum wäre aber nicht Platinum und Japan wäre nicht Japan, wenn diese fantasiereiche Geschichte nicht noch durch allerlei abgedrehten Krempel angereichert würde. So war euer Wächter einst ein Sklave, wurde aber durch ein mysteriöses Artefakt – der „Gideon Coffin" – in einen übermenschlich starken Kämpfer samt Superfähigkeiten verwandelt. Nun ist euer Protagonist dafür prädestiniert, den Turm hinaufzusteigen und das darin lauernde Böse zu vertreiben. Wer oder was genau in dem Gemäuer sein Unwesen treibt, warum gerade uns das kümmern sollte, und was es mit dem übernatürlichen Sarg auf sich hat, all das wissen wir auch nach der Beta-Phase noch nicht wirklich. Ist vielleicht aber auch gar nicht so wichtig, denn Platinum Games vermochte es ja meistens, das Gameplay so unterhaltsam zu gestalten, dass man über Logiklücken und Story-Quatsch hinwegsehen konnte.

Einen guten Anfang macht da auf jeden Fall schon mal das Kampfsystem. Das ist Platinum-typisch schnell und actionreich, als Inspiration dienten andere, ähnlich gelagerte Hack&Slash-Vertreter. Die „Besonderheit" an Babylon's Fall ist, dass ihr eure Waffen durchmixen könnt und für besonders effektreiche Kombos auch solltet. Euer Wächter führt nämlich immer vier Waffen mit sich – zwei trägt er am Körper, zwei weitere sind in spektraler Form im Coffin aufgehoben. Neben eurer normalen Gesundheits-Leiste verfügt ihr auch noch über Spektralenergie, die der Einsatz der letzteren beiden Waffen verbraucht und die sich dann langsam regeneriert. Es ist also etwas Taktiererei vonnöten, welche Waffe ihr wann einsetzt und wann ihr auf eure begrenzt einsetzbaren Zusatz-Prügel zurückgreift. Die fünf aktuell enthaltenen Waffengattungen sind Schwerter, Bögen, Hämmer, Magierstäbe und Schilde – wie ihr diese auf eure Slots verteilt, bleibt euch überlassen. Es soll aber laut Aussage der Entwickler auch möglich sein, mit vier Kriegshämmern loszuziehen, wenn man das möchte. Nur vier Schilde stellen wir uns etwas unhandlich vor.

Zudem seid ihr auf Wunsch mit bis zu drei Koop-Partnern im Turm unterwegs – ihr könnt natürlich auch alleine spielen. Aber Babylon's Fall sieht sich selbst als Multiplayer-Titel mit Games-as-a-Service-Modell. Entsprechend hakelig könnten vor allem Bosskämpfe dann vielleicht für Solospieler ausfallen – mehr wissen wir dann, wenn der Titel voraussichtlich Anfang März erscheint. ❑

Haltet ein, es kündet die Stunde des Hammers: Die Zusammensetzung eures Waffen-Sets ist ganz euch überlassen. Es kann ein bunter Mix sein – oder ihr packt euch gleich mehrere Kriegskolben ins Gepäck. Kein Innuendo.

SASCHA MEINT

„Der Stil taugt und Kämpfe kann Platinum – beim Rest bin ich noch unsicher."

Vor ein paar Jahren hätte ich noch gesagt: Platinum Games wird das Ding schon schaukeln, die haben bisher nur Gutes abgeliefert. Schließlich hatte ich jede Menge Spaß mit Bayonetta, Vanquish und auch Anarchy Reigns. Dann kamen jedoch zwischendurch so Rohrkrepierer wie The Legend of Korra oder TMNT: Mutants in Manhattan, weswegen ich etwas skeptischer bin. Gerade die Mehrspieler-Features stießen in der Beta auf nicht sonderlich viel Gegenliebe. Und auch die Quest-Missions-Struktur scheint eher Mittel zum Zweck zu sein. Das wäre äußerst schade, denn das historische Setting gibt eigentlich viel her. Immerhin konnte das Kampfsystem die meisten Probanten überzeugen – hier spielt Platinum also wohl seine Stärken aus. Extra erwähnen möchte ich allerdings den Artstil: Die komplette Spielgrafik ist aufgemacht wie ein antikes Ölgemälde. Das wirkt bereits auf Screenshots echt klasse, sieht in Bewegung aber noch besser aus. Hoffentlich nervt es aber nicht irgendwann.

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Roll7
Hersteller: Private Division
Termin: 08. Februar 2022

OlliOlli World

Bunt, fordernd und verdammt süchtig machend – wir durften bereits vor Release fast das komplette Spiel zocken und sind absolut begeistert von OlliOlli World.

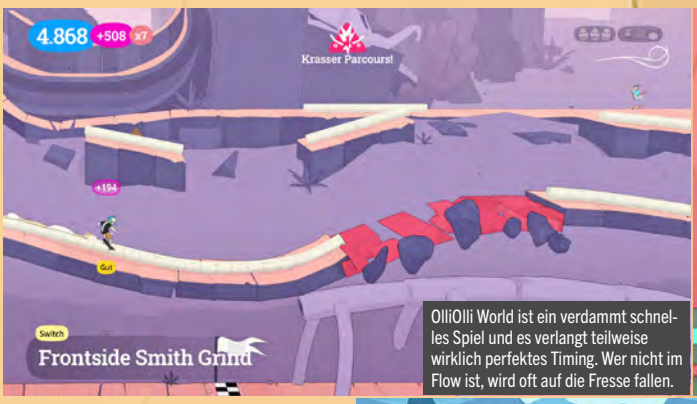
Von: Christian Dörre

Fast sieben Jahre nach dem Release des Indie-Hits OlliOlli2: Welcome to Olliwood kehrt die süchtig machende Mischung aus Skate- und Geschicklichkeitsspiel mit OlliOlli World endlich zurück. Ab dem 08. Februar dürfen frustresistente Spieler auf PC, Switch, PS4, PS5 sowie den Xbox-Konsolen wieder waghalsige Kombos ausführen oder sich beim Versuch davon mächtig auf die Fresse legen. Wir durften jetzt bereits fast das komplette Spiel zocken und erklären euch in dieser Vorschau, warum Fans der Vorgänger OlliOlli World auf keinen Fall verpassen sollten. Obwohl der neue Titel einige Dinger anders macht.

Nein, das ist keine Redaktionskonferenz von VICE Deutschland, sondern die (tatsächlich ganz nette) Freundesgruppe, die uns in Radlandia begleitet.

Kunterbunte Hipster-Welt

Die auffälligste Neuerung ist natürlich der Grafikstil. Die ersten beiden OlliOlli-Teile nutzten einen etwas kühl wirkenden, minimalistischen 2D-Stil, OlliOlli World hingegen setzt auf Cartoon-Optik mit knalligen Farben. Man spielt weiterhin in der Seitwärts-Ansicht, aber Charaktermodelle und Objekte in der Spielwelt sind dreidimensional gestaltet. Der Look ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, nach wenigen Minuten lernt man den Stil aber zu schätzen, denn die Spielwelt bekommt aufgrund vieler kleiner kreativer Designentscheidungen einen ganz eigenen liebenswürdigen Charakter. Hier kommen wir dann auch zu den weiteren Neuerungen. Man klickt sich nun nicht mehr wie in den Vorgängern von Level zu Level, sondern bewegt sich über eine Oberwelt. Die ist unterteilt in fünf Regionen und dort befinden sich dann die thematisch dem Gebiet angepassten Level. So skatet man beispielsweise durch Wälder, vollführt tollkühne Grinds in Canyons oder springt Gaps am Strand. Die Abschnitte sind allesamt optisch ganz hübsch, aber vor allem spielerisch abwechslungsreich und gerade später äußerst fordernd. Die Spielwelt namens Radlandia ist übrigens auch in eine Story eingebettet. Die Skate-Götter von Radlandia suchen nämlich ein neues Skate-Wunder, das deren neuer Stellvertreter auf Skate-Erden werden soll. Also quasi RSDRP – Radlandia sucht den Rollbrett-Papst. Unser Charakter, den wir im Editor frei erstellen dürfen und für den wir im Spielverlauf immer neue Kleidungsstücke, Tattoos und Accessoires freischalten, ist natürlich dieses angehende Skate-Wunder. Auf dessen Suche nach dem sagenumwobenen Gnarvana und



OlliOlli World ist ein verdammt schnelles Spiel und es verlangt teilweise wirklich perfektes Timing. Wer nicht im Flow ist, wird oft auf die Fresse fallen.

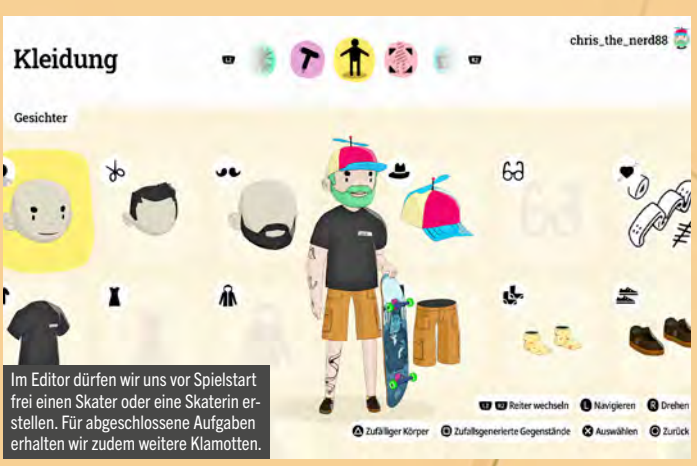
OlliOlli World hat durchaus ein großes Move-Set. nach und nach werden einem neue Mechaniken beigebracht und die Steuerung ist punktgenau.

Die Levels bieten aufgrund von Weggabelungen nun noch mehr Abwechslung und Möglichkeiten. Zudem werden so auch Neulinge nicht überfordert.

dem Segen der Götter helfen ihm allerhand überzeichnete Charaktere. Die sehen zwar allesamt aus wie Berliner Szene-Hipster, sind aber doch irgendwie liebenswürdig und bringen etwas Humor ins Spiel. Optional kann man die meisten Dialoge aber auch einfach überspringen.

Skate & Destroy

Spielerisch entpuppt sich OlliOlli World als gelungene und konsequente Weiterentwicklung der Vorgänger. Während bei Teil 1 und 2 der Schwierigkeitsgrad jedoch ziemlich schnell anstieg, ist das neue OlliOlli um einiges einsteigerfreundlicher. Erst nach und nach gesellen sich neue Fertigkeiten wie Wallrides, Grinds, Grabs oder Spins hinzu. Durch die sanftere Einführung brauchen sich Serienneulinge also keine Sorgen machen. OlliOlli-Veteranen brauchen aber auch keine Angst haben, unterfordert zu sein. Auch die frühen Levels sind clever gestaltet, sodass man auch dort direkt waghalsige Aktionen ausführen kann. Zudem gibt es in jedem Level Sonderaufgaben, die meistens ganz genaues Timing und viel Geschick erfordern. Nach ein wenig Zeit im Spiel werden die Levels aber auch serientypisch wieder richtig fordernd. Wir fluchten beim Zocken jedenfalls mehr und lauter als bei anderen Spielen. Allerdings auch immer mit einem Lächeln dabei, denn OlliOlli World ist einfach so toll gestaltet und das Gameplay so spaßig und motivierend, dass man dem Spiel einfach nie böse sein kann. Man merkt nämlich auch schnell, dass der Titel nie unfair ist. Er verlangt einfach sehr viel, aber jede Gap und jede Line sind schaffbar. Umso befriedigender ist es eben auch, wenn man pfeilschnell von einer Rail in fünf aufeinander folgende Wallrides springt, dazwischen noch mit dem Analogstick verschiedene Flips ausführt, mit einem Grind auf einem weiteren Rail landet und schließlich den Sprung nutzt, um über eine riesige Gap zu springen. In so einem Moment gibt es kein besseres Spiel. Um so etwas zu erleben, muss man aber eben auch im Flow sein, sich voll konzentrieren, ein gutes Auge und teilweise perfektes Timing haben. Das geht nicht immer und das wussten wohl auch die Entwickler von Roll7. In den Levels gibt es nun nämlich vor jeder fordernden Stelle einen Checkpoint, bei dem man sich mit nur einem Knopfdruck direkt wieder absetzen lassen kann, sollte man auf die Schnauze geflogen sein. Dafür gibt es auch keinen Punktabzug. Besonders harte Stellen sind nun außerdem optional. In den Levels gibt es jetzt nämlich oftmals Abzweigungen. Einer der Wege ist dann eben schwieriger als der andere. So kommt auch bei Neulingen nur ganz selten Frust auf. Wer sich ein bisschen einarbeitet, dürfte aber ohnehin schnell zum OlliOlli-Junkie werden. Das Spiel ist pfeilschnell und fordernd, aber die Steuerung ist eben auch so eingängig und punktgenau, dass man mit etwas Übung und Hingabe immer besser wird. Hat man sich erstmal neue Skills angeeignet, werden auch längst bestandene Levels wieder interessant, weil man nun ganz andere Lösungen parat hat und den Highscore noch weiter nach oben treibt. OlliOlli World wird das vielleicht süchtig machendste Spiel 2022. ❑



Im Editor dürfen wir uns vor Spielstart frei einen Skater oder eine Skaterin erstellen. Für abgeschlossene Aufgaben erhalten wir zudem weitere Klamotten.

CHRISTIAN MEINT

„Sehr oft fordernd, manchmal frustig, aber dabei immer lustig."

Wenn ich beim Zocken laut fluche, hat das eigentlich nie was Gutes zu bedeuten. Bei OlliOlli World sieht das jedoch anders aus. Der neue Cartoon-Look mag zwar ein knuddeliges kleines Casual-Spielchen suggerieren, doch der neue Teil der Skate-Geschicklichkeitsreihe ist nicht weniger fordernd als seine beiden Vorgänger. Allerdings ist er viel fairer und legt einem keine Steine in den Weg, sollte man eine schwierige Stelle partout nicht schaffen. So blieb ich um einiges motivierter als noch beim letzten Teil. Ich mag die Vorgänger, doch in beide konnte ich mich nicht so verbeißen wie in OlliOlli World. Es ist knackig, bringt einem die Features aber geduldiger bei. So wurde ich wirklich schnell besser und kam immer mehr in den benötigten Flow, der mich dann auch wieder motivierte, erneut schwierigere Abschnitte aufzusuchen. OlliOlli World wird ein Spiel, das ich immer wieder starten werde.

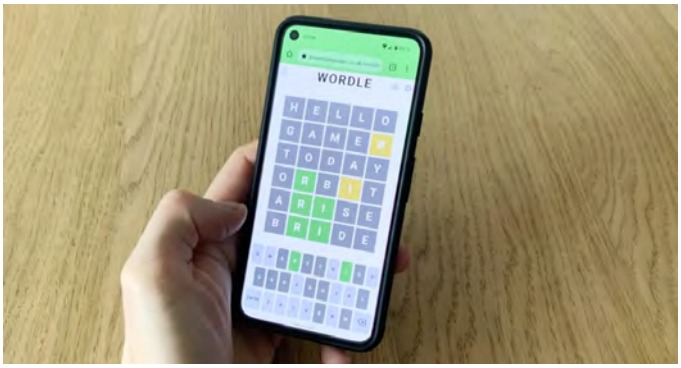
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MINI-DEAL BEI DER NEWYORK TIMES

Internet-Trendspiel Wordle von New York Times aufgekauft

Der Shopping-Rausch in der Spielewelt setzt sich fort. Nachdem vor kurzem Microsoft den Kauf von Activision-Blizzard für knapp 70 Milliarden US-Dollar bekanntgab, konterte Sony mit der Acquisition von Bungie (siehe rechte Seite). Nun folgt der nächste Einkauf. Diesmal geht das aktuell sehr beliebte Internet-Trendspiel Wordle an einen neuen Besitzer. Bei Wordle handelt es sich um ein simples Rätselspiel mit Buchstaben, das direkt im Browser gespielt wird und auf allen gängigen Geräten läuft. Jeden Tag muss ein zufälliges Wort mit fünf Buchstaben in maximal sechs Versuchen erraten werden. Das Original ist englischsprachig, allerdings gibt es mittlerweile unzählige Klone des Titels, unter anderem auch auf Deutsch. Das Spielprinzip ist simpel und schnell verinnerlicht. Seit Mitte Dezember können Spieler ihre täglichen Versuche sogar schnell und bequem auf Social Media teilen – und das komplett spoilerfrei. Jeden Tag gibt's nur ein einziges Wort zu erraten. Ist das geschafft oder hat es nach sechs Versuchen nicht geklappt, ist das nächste Rätsel erst am nächsten Tag verfügbar. Damit ist Wordle geradezu ein Gegentrend zu vielen heutigen Games, die mit Benachrichtigungen, täglichen Aufgaben und dergleichen um die ständige Aufmerksamkeit buhlen, sondern hält sich mit einer dezenten Spielzeit eher im Hintergrund. Ursprünglich entwickelte der Programmierer Josh Wardle das Spiel für seine Partnerin, die großer Fan von Worträtseln ist. Zunächst verbreitete sich das Game im direkten Umfeld der beiden, irgendwann wurde Wordle international immer populärer und wird mittlerweile



von mehreren hunderttausend Spielern tagtäglich gespielt. Nun hat die New York Times Wordle für eine „niedrige siebenstellig Summe" dem Entwickler aus Brooklyn, New York abgekauft. Die Tageszeitung bietet mittlerweile ein ganzes Portfolio an simplen Worträtseln, die direkt im Browser laufen, beispielsweise Spelling Bee. Ausprobieren ist hierbei umsonst, Interessierte müssen aber ein Spiele-Abo bei The New York Times abschließen, um vollen Zugriff auf die Games zu bekommen. Das Abonnement kostet 75 US-Cent pro Woche oder bei jährlicher Buchung 25 US-Dollar für volle zwölf Monate Spielzeit.

Johannes Gehrling

E3 2022 GECANCELT

Offenbar soll auch kein digitales E3 Event stattfinden

Nachdem vor wenigen Tagen von der ESA bekannt gegeben wurde, dass die E3 erneut ohne Besucher stattfinden soll, wurde davon ausgegangen, dass wieder ein digitales Event stattfinden wird. Allerdings scheint das nicht der Fall zu sein. Die Gerüchte zum Aus der E3 2022 kommen von Journalist Jeff Grubb, der in einem Video über die vermeintliche Absage des Events spricht. Immer wieder wurde in den vergangenen Jahren über die Zukunft der Messe gesprochen. Für eine Alternative ist aber gesorgt. Wie schon in den letzten beiden Jahren kehrt das Summer Game Fest von Geoff Keighley auch in diesem Sommer zurück. Schon 2021 hatten die Macher kurz vor der digitalen E3 2021 namhafte Enthüllungen wie Elden Ring im Portfolio. Nun scheint das Gaming-Festival endgültig zur Alternative der langjährigen Messe zu werden. **Dominik Zwingmann**

WOW WEICHT DIE FRAKTIONSGRENZEN AUF

Horde und Allianz bald vereint

Seit dem Launch von World of Warcraft im Jahr 2004 mussten die Spieler auf Seiten der Allianz und Horde getrennt voneinander in Dungeons und Schlachtzügen kämpfen. Jetzt hat Blizzard Entertainment den Bitten zahlreicher Fans nachgegeben und angekündigt, die Trennung der Fraktionen aufzuweichen. Aktuell arbeitet das Unternehmen an dieser Funktion und wird sie voraussichtlich mit Patch 9.2.5 veröffentlichen. Durch die Neuerung soll man seine Freunde der anderen Fraktion direkt in die eigene Gruppe einladen können. Obwohl mythische Dungeons, Schlachtzüge und Arenen für Teilnehmer beider Fraktionen offenstehen, wird es weiterhin begrenzte Gebiete geben. So sollen Gilden und Aktivitäten mit zufälliger Spielerzuweisung weiterhin lediglich für die eigene Fraktion offenbleiben. Auch einige spezielle Dungeons sind ausgenommen. **André Linken**

SONY KAUF BUNGIE

Die Einkaufstour der großen Konzerne geht weiter

Am 31. Januar 2022 gab Sony Interactive Entertainment in einer Pressemitteilung bekannt, Bungie kaufen zu wollen. Das Studio ist Arbeitgeber von mehr als 900 Angestellten. Für die Übernahme will Sony 3,6 Milliarden US-Dollar ausgeben. Das nun bald nicht mehr unabhängige Studio Bungie erlangte unter anderem durch die Halo-Saga sowie seine aktuelle IP Destiny Bekanntheit. Die Serie rund um den Master Chief ließ Bungie samt Rechten beim ehemaligen Arbeitsgeber Microsoft zurück, 2010 tat man sich mit Activision zusammen, von denen sich Bungie 2019 trennte – dieses Mal aber mit der eigenen Marke im Gepäck. In der Pressemitteilung äußerte sich Jim Ryan, Präsident und CEO von Sony, unter anderem folgendermaßen zum ausstehenden Geschäft: „Seit der Geburt des Destiny-Franchise hatten wir mit Bungie eine starke Partnerschaft und ich könnte mich nicht mehr freuen, das Studio offiziell in der Playstation-Familie willkommen zu heißen." Bei Bungie kam Pete Parsons, CEO zu Wort und schwärmte: „Mit Sony haben wir einen Partner gefunden, der uns vollständig unterstützt […] und dennoch unsere kreative Unabhängigkeit respektiert, die den Herzschlag von Bungie ausmacht."

So wie auch beim Microsoft-Activision-Deal noch nicht genau abzusehen ist, welche Auswirkungen es im Detail für die Spieler geben wird, hebt die Pressemitteilung doch deutlich hervor, dass Bungie weiterhin Multiplattform-Entwicklung betreiben soll. **Katharina Pache**

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Total War: Warhammer 3
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 17. Februar 2022

Elden Ring
Genre: Action-RPG
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022

Guild Wars 2: End of Dragons
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: ArenaNet
Hersteller: NCSoft
Termin: 28. Februar 2022

Babylon's Fall
Genre: Action-RPG
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. März 2022

Tiny Tina's Wonderlands
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. März 2022

Destiny 2: Die Hexenkönigin
Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 22. Februar 2022

Grid Legends
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 25. Februar 2022

Elex 2
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. März 2022

Ghostwire: Tokyo
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tango Gameworks
Hersteller: Bethesda
Termin: 25. März 2022

Two Point Campus
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. Mai 2022

DER HELD DEN WIR BRAUCHEN!

neu **PURE** POWER 11 FM

Außerordentlich leise, überlegene Features

Die Rettung naht! In Zeiten, in denen Computer immer mehr Energie benötigen, erscheinen zwei starke Varianten des Pure Power 11 FM. Die neuen Modelle mit 1000 und 850 Watt verfügen über alle Merkmale der Serie, wie 80 PLUS® Gold Effizienz, einen geräuschoptimierten 120mm be quiet! Lüfter und modulare Kabel. Die perfekte Wahl für aktuelle High-Performance-Systeme.

- Zwei neue Varianten mit 1000 oder 850 Watt
- 80 PLUS® Gold Effizienz (von bis zu 93,3%)
- Modulare Kabel für maximale Flexibilität
- Fünf Jahre Herstellergarantie

Erhältlich bei:
alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net · conrad.de · hiq24.de · e-tec.at · galaxus.ch · mindfactory.de
notebooksbilliger.de · reichelt.de

be quiet!®

Willkommen in der Stadt der Toten: Villedor ist von Zombies und Schlimmerem bevölkert.

Dying Light 2: Stay Human

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 04. Februar 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Felix Schütz

Techlands Zombie-Spielwiese will mit dichter Story, viel Rollenspiel und wuchtiger Parkour-Action begeistern. Das klappt tatsächlich – wenn auch nur mit Abstrichen.

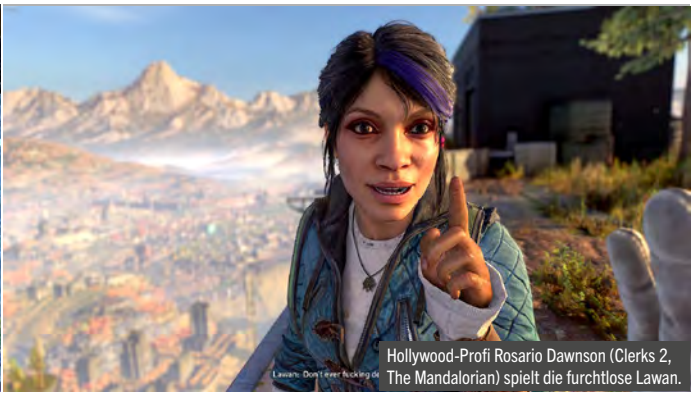
Brutale Action, motivierende Rollenspiel-Elemente, eine stimmige Open World und vor allem: tonnenweise Zombies. Mit diesen Zutaten bewies Techland vor elf Jahren den richtigen Riecher, Dead Island entpuppte sich damals als echter Überraschungshit. Dying Light 2 sollte aber noch deutlich weiter gehen, das polnische Team setzte sich ehrgeizige Ziele, mit Erfolg: Die E3-Ankündigung im Jahr 2018 sorgte für Hype und Vorfreude bei den Fans. Doch die Entwicklung verlief nicht rund, das Zombie-Epos verschwand über Jahre hinweg regelrecht in der Versenkung. Nun, nach langer Funkstille und mehreren Verschiebungen, ist das Action-RPG aber doch noch fertig geworden. Schnell wird im Test klar: Dying Light 2 baut deutlich auf dem indizierten Vorgänger auf und verfeinert die Formel eher, anstatt sie neu zu erfinden. Ihr seid wieder in einer offenen Stadt unterwegs, die ihr im Freerunner-Stil erkunden dürft. Dazu gesellen sich deftige Nahkämpfe gegen Zombie-Horden und die vertrauten RPG-Aspekte. Die größte und wichtigste Neuerung ist aber die Story, denn die soll diesmal mit spannenden Entscheidungen und dramatischen Auswirkungen punkten.

Die Menschheit ist gefallen

Um Dying Light 2 zu kapieren, müsst ihr den indizierten Vorgänger nicht kennen, denn die Handlung setzt 15 Jahre später ein. Die Zombie-Infektion hat sich mittlerweile ausgebreitet, nur noch eine Großstadt namens Villedor ist als letztes Zentrum der Lebenden übrig geblieben. Dieser frei erkundbare Schauplatz ist Techland ausgesprochen stimmungsvoll gelungen, mit liebevollem Umgebungsdesign, malerischen Sonnenuntergängen und jeder Menge NPCs, die sich auf den Hausdächern niedergelassen haben. Das Setting ist zwar alles andere als glaubwürdig, wenn die Einwohner da gemütlich ihre Salatbeete pflegen, während einem aus den Gassen blutrünstige Zombies entgegenfauchen, doch der Atmosphäre tut das in der Regel keinen Abbruch.

Ihr spielt diesmal Aiden, einen heimatlosen Einzelgänger, der das Land auf der Suche nach seiner Schwester durchstreift und schließlich Villedor erreicht. Dort gerät er prompt zwischen die Fronten von zwei Fraktionen, die um die Führung in der Stadt ringen. Ihr habt keine Wahl, früher oder später müsst ihr Partei ergreifen und für eine der beiden Seiten ar-

Mit dem Fallschirm genießen wir enorme Freiheit und erkunden selbst riesige Hochhäuser.



Hollywood-Profi Rosario Dawnson (Clerks 2, The Mandalorian) spielt die furchtlose Lawan.

Dank Aidens Freerunner-Fähigkeiten erklimmen wir selbst riesige Gebäude mühelos.

Die wuchtigen Nahkämpfe spielen sich schön unkompliziert, Blocken und Ausweichen gehen flott von der Hand.

beiten, um euer Ziel zu erreichen. Damit seid ihr zwar auf eine Rolle festgelegt, doch zumindest gelingt es den Autoren, klassische gut-böse-Klischees weitestgehend zu vermeiden, da jede Seite ein bisschen Dreck am Stecken hat. Die Hauptgeschichte punktet außerdem mit ein paar richtig spannenden Skript-Sequenzen, überraschenden Wendungen, massig Dialogen und toll inszenierten Charakteren – da geht Techland diesmal also richtig in die Vollen.

Rollenspiel light

Spätestens zum dem Ende der Hauptquest zeigen sich aber auch deutliche Kritikpunkte. Allen voran ein völlig unpassender Bösewicht, dem wir seine Motivation zu keinem Zeitpunkt richtig abgekauft haben. Auch der Schlussakt fällt enttäuschend aus, das Finale haben wir (trotz mehrerer möglicher Endsequenzen) als unbefriedigend empfunden. Ab und zu hatten wir auch den Eindruck, dass die Autoren eigentlich viel mehr geplant hatten und zwischendurch ein paar spannende Ideen streichen oder zusammendampfen mussten. Die Story unterhält zwar trotz allem noch gut, erfüllt aber einfach nicht die hohen Erwartungen, die sie in den ersten Stunden weckt.

Dafür sorgen aber zumindest knifflige Entscheidungsmomente immer wieder für Spannung. Dabei spaltet sich die Handlung sogar an mehreren Punkten auf, teilweise begegnet man völlig anderen Questreihen oder erlebt wichtige Ereignisse aus einer anderen Perspektive. Zudem können auch wichtige Charaktere draufgehen, manche Missionen laufen anders ab und sogar das Stadtbild zeigt am Ende ein paar deutliche Spuren. Totzdem fühlt sich Dying Light 2 letztendlich nur wie ein „Rollenspiel light“ an, was auch an Aiden selbst liegt: Er ist im Grunde nur ein netter, hilfsbereiter Kerl, daran lässt sich nichts ändern. Man darf nie seine Gesinnung wechseln, auch mal zynisch, schlagfertig oder gemein sein. Oft bleibt nur die Wahl zwischen A oder B, diplomatische Mittelwege oder moralische Grauzonen gibt es so gut wie gar nicht. Wie schade, dass sich die Entwickler hier nicht mehr von Spielen wie Vampire: Bloodlines oder Fallout 3 abgeschaut haben!

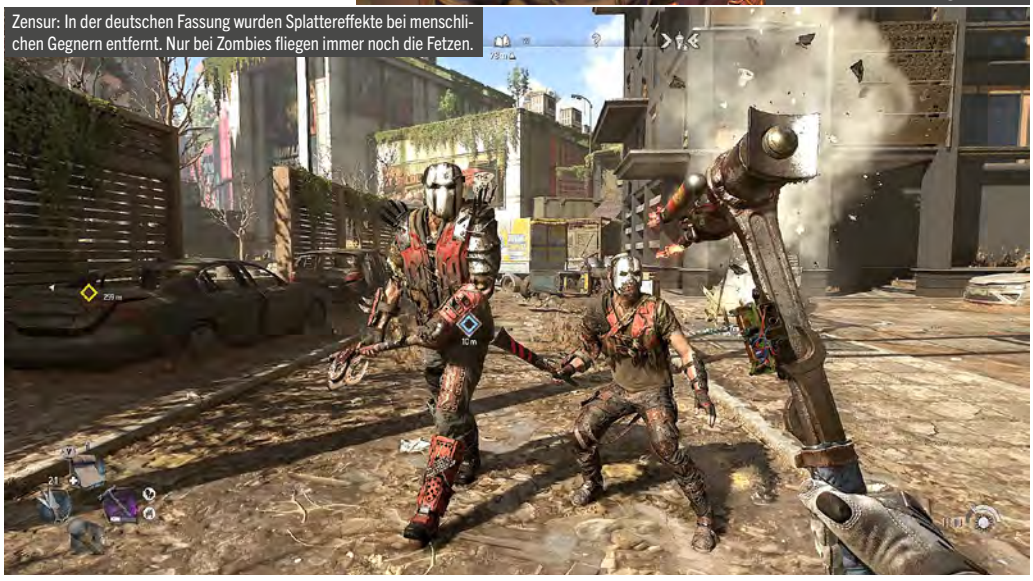
Weniger ist manchmal mehr

Neben der rund 25 Stunden langen Hauptquest gibt’s auch noch eine Riesenladung an Nebenaufgaben. Ob man die erledigt oder nicht, spielt keine Rolle: In unserer Spielzeit hatten wir praktisch nie den Eindruck, dass die Sidequests nennenswerte Auswirkungen haben. Trotzdem müssen auch hier immer wieder kleine Entscheidungen getroffen werden und man lernt zig unterschiedliche Charaktere kennen. Leider gibt’s aber auch ein paar richtige Nieten, zum Beispiel wenn sich eine Nebenquest nur um zwei Frauen dreht, die sich ums Haarewaschen zanken. Oder wenn wir ziemlich sinnbefreit Essen ausliefern. Oder wenn wir für einen Maler seltenes Zombieblut beschaffen müssen, einfach nur weil er die Farbe so hübsch findet. Das wirkt schlichtweg unpassend und beißt sich mit dem Rest des Spiels, das eher auf ernste Themen setzt.

Wem das alles noch nicht genug ist, findet auf der Stadtkarte auch massenhaft Nebenaktivitäten, die man aber komplett ignorieren kann. Da gibt es zum Beispiel Rennen gegen die Zeit, kleine Zufallsbegegnungen mit hilfsbedürftigen NPCs oder zombieverseuchte Gebäude, in denen ein wenig Beute auf uns wartet. Um sich einen Überblick zu verschaffen, darf man die Umgebung mit dem Fernglas absuchen und so interessante Orte markieren, den Rest entdeckt man einfach beim Erkunden. Viele Nebenquests und Aktivitäten werden übrigens erst freigeschaltet, wenn ihr in einem Stadtgebiet ein Windrad erklimmt und die Gegend einer der beiden Fraktionen zugeteilt habt. Dazu müsst ihr ein paar Strom- und Wasserwerke für eine der beiden Seiten erobern. Hier überrascht das Spiel mit Umgebungspuzzles, in denen wir zum Beispiel Stromkabel an Generatoren anschließen müssen. Das Konzept nutzt sich mit der Zeit zwar ab, doch als nette Auflockerung taugen die kleinen Rätsel allemal.

Indem man einer Fraktion ein Gebäude zuweist, werden auch nützliche Upgrades freigeschaltet, zum Beispiel Umgebungsfallen, Geschütze, Sprunghilfen oder eine Armbrust. Abseits der Hauptgeschichte wirken sich diese Entscheidungen aber nicht aus, ob man der Stadt also Wasser und

Selbst in Nebenquests müssen wir immer wieder Entscheidungen treffen.



Zensur: In der deutschen Fassung wurden Splattereffekte bei menschlichen Gegnern entfernt. Nur bei Zombies fliegen immer noch die Fetzen.

Im Koop-Modus können vier Spieler gemeinsam unter den Zombie-Horden aufräumen.

Strom liefert, spielt letztendlich keine Rolle. Daraus hätte man mehr machen können.

Villedor besteht übrigens aus zwei großen Stadteilen, den zweiten erreicht ihr erst nach mehreren Stunden in der Hauptquest. Dann wird auch ein bequemes Schnellreisesystem freigeschaltet, die Laufwege fallen dadurch also nie zu lang aus. Gut so! Ein Blick auf die Übersichtskarte zeigt außerdem noch jede Menge freie Flächen – da winken wohl schon die vielen DLCs um die Ecke, die Techland bereits in Aussicht gestellt hat.

Mirror's Edge lässt grüßen

Natürlich bringen die Entwickler auch wieder ihr bewährtes Parkour-System zurück, mit dem ihr genau wie in Mirror's Edge wunderbar flüssig und intuitiv durch die Welt flitzen dürft. Als topfitter Freerunner kann Aiden von Anfang an weit springen und an vielen Objekten raufklettern. Später schaltet ihr außerdem ein paar Verbesserungen und Werkzeuge frei, mit denen Aiden noch effektiver rumflitzt, tiefe Stürze überlebt oder leichter Halt findet. Die Entwickler nutzen ihr Bewegungsmodell ausgiebig, überall lachen uns kreative Kletterpfade wie kleine Geschicklichkeitspuzzles entgegen. Teilweise müsst ihr da über halsbrecherische Routen auf Kirchen, Wassertürme oder ganze Hochhäuser steigen, das sorgt immer wieder für tolle Ausblicke und ein cooles Freiheitsgefühl, das so nur die wenigsten Spiele bieten können.

Im späteren Spielverlauf schaltet man außerdem einen Enterhaken frei, mit dem man über Abgründe schwingen kann, zudem gibt's noch einen spaßigen Fallschirm, mit dem man sehr flott vorwärtskommt und selbst die höchsten Wolkenkratzer erkunden kann. Das Ding braucht zwar ein paar Minuten Übung, geht dann aber richtig gut von der Hand.

Schreie in der Nacht

Auch die Tag- und Nachtwechsel kehren zurück und folgen wieder einem simplen Grundprinzip: Tagsüber ist man relativ sicher, weil die lahmen Zombies meistens nur am Boden rumschlurfen und Aiden kaum hinterherkommen. Solange man da nicht aus Versehen etwas in die Luft jagt und mit dem Lärm stärkere Feinde anlockt, droht praktisch keine Gefahr. Lediglich Innenräume sollte man meiden, weil sich tagsüber besonders viele Untote im Dunkeln aufhalten – vor allem in den Dark Zones, in denen uns mordsgefährliche Schattenjäger-Zombies mit wenigen Hieben plattmachen.

Sobald die Nacht hereinbricht, ändert sich diese ganze Dynamik, ab hier kann man Innenräume relativ problemlos erkunden und muss sich nicht mühsam an den Gegnern vorbeischleichen. Dafür tummeln sich nun stärkere Zombies auf den Straßen, vor allem die gefährlichen Heuler, die uns schlimmstenfalls eine ganze Gegnerhorde auf den Hals hetzen. Dann heißt es Beine in die Hand nehmen und so schnell wie möglich ein Lager auf den Dächern erreichen! Die Schlafplätze sind nämlich mit UV-Lampen gesichert und damit die einzigen Orte, die einem nachts zuverlässigen Schutz bieten.

Zusätzlich müsst ihr in der Dunkelheit auch auf eure Immunität achten, die ohne Sonnenlicht ständig abnimmt. Ist der Timer abgelaufen, gibt Aiden aufgrund einer Infektion den Löffel ab. Das sorgt gerade in den Anfangsstunden für zusätzlichen Nervenkitzel, wird nach einer Weile aber eher zur Nebensache, da eure Immunität mit jedem Levelaufstieg wächst. Unterwegs findet ihr außerdem mehr als genug Booster, mit denen ihr verbrauchte Immunität auffüllen könnt und in vielen Gebäuden stehen UV-Lampen bereit, an denen sich Aiden schnell wieder erholt hat.

Kleine Puzzles, in denen wir Kabel anschließen müssen, sorgen für etwas Abwechslung.

Indem wir fleißig kämpfen und turnen, schalten wir Punkte für zwei Talentbäume frei.

Blitzschlag: Bögen sind enorm mächtig und können mit Spezialpfeilen bestückt werden.

Grundsätzlich kann man die Nacht auch einfach vermeiden, wenn man keinen Bock darauf hat: Ihr könnt euch einfach ins Bett legen und bis zum Sonnenaufgang warten. Nur für manche Sidequests kommt ihr um die Nachteinsätze nicht herum. Allerdings habt ihr dann auch deutlich bessere Chancen, von Zombies wertvolle Trophäen abzustauben, von denen ihr wahre Unmengen fürs Handwerk braucht. Sobald ihr also stark genug seid, können sich Nachtausflüge durchaus lohnen.

Mensch, ärger mich nicht!

Die fauligen Einwohner stellen aber natürlich nicht die einzige Gefahr dar, ihr bekommt es auch immer wieder mit menschlichen Gegnern wie Abtrünnigen und Banditen zu tun. Die gehen logischerweise etwas anders vor als Zombies, sie greifen von der Seite an, nutzen Fernwaffen und rufen auch mal Verstärkung herbei. Die KI ist allerdings nicht die hellste, wer da von einer erhöhten Position aus angreift, hat in der Regel ein leichtes Spiel.

Hin und wieder gibt es auch kurze Bosskämpfe gegen extra starke Schurken oder dicke Zombie-Brocken. Nachts kann man außerdem Jagd auf besondere Infizierte machen, die deutlich mehr auf dem Kasten haben als der Rest der Gammelbande. Allerdings sind die Bosskämpfe nie wirklich knifflig, auf normaler Stufe war uns das Spiel eher zu leicht. Auch fällt die Gegnerauswahl überraschend dünn aus, für ein so umfangreiches Spiel hätte es ruhig mehr Vielfalt sein dürfen.

Unkomplizierte Action

Das Nahkampfsystem ist den Entwicklern dafür wieder richtig gut gelungen. Zuschlagen, blocken, ausweichen, das alles geht flüssig von der Hand und auch das Trefferfeedback ist schön wuchtig geraten. Das Spielgefühl ist betont actionorientiert, fast schon arcadig, ihr braucht also keine Survival-Simulation wie in einem Kingdom Come befürchten – selbst genaues Zielen ist kein Muss. Es gibt zwar ein paar fortgeschrittene Attacken wie Sprungangriffe oder eine Wirbelattacke, doch überlebenswichtig ist keine davon: In Dying Light 2 darf man sich auch einfach hemmungslos durchprügeln.

Überraschenderweise schwächelt das Spiel aber ausgerechnet bei der wichtigen Waffenauswahl. Es gibt zwar reichlich unterschiedliche Äxte, Macheten, Keulen und anderes Kloppwerkzeug, doch das Meiste davon spielt sich ziemlich gleich. Besonders schade: Es gibt kaum Spezialwaffen. Hier und da haben wir zwar mal ein Breitschwert oder ein Katana gefunden, doch dauerhaft nutzen kann man die auch nicht. Mit der Zeit gehen alle Waffen in Dying Light 2 kaputt, Reparaturen sind nur eingeschränkt möglich. Und da man nach jedem Levelaufstieg ohnehin viel stärkere Waffen findet, verliert das alte Zeug schlagartig an Bedeutung – die Waffen fühlen sich letztendlich wie Wegwerfware an.

Knarren spielen übrigens keine Rolle mehr, jedenfalls haben wir in unseren knapp 100 Spielstunden kein einziges Gewehr gefunden. Erst spät im Spiel konnten wir uns eine rudimentäre Pistole zusammenbasteln, die aber wie ein Verbrauchsgegenstand funktioniert und schon nach wenigen Schüssen hinüber ist. Dafür haben Wurfmesser und Bögen stark an Bedeutung gewonnen, damit lassen sich viele Gefechte schon aus der Ferne entscheiden, bevor sie richtig begonnen haben.

Handwerk als Fleißaufgabe

Zusätzlich dürfen wir Aiden auch mit Kleidung ausstatten, die sich auf sechs Slots verteilt. Die Klamotten liefern Rüstungswerte und wertvolle Boni. Allerdings verpassen die Entwickler auch hier wieder

Hemmstoffe sind oft gut versteckt. Nur mit ihnen erhöhen wir unsere Ausdauer und Lebenskraft.

Wenn wir zuviel Lärm machen, erscheinen gefährliche Infizierte und jagen uns durch die Straßen.

Mit Hilfsmitteln wie Brandsätzen wird man auch größere Zombiegruppen los.

die Chance, wirklich spannende Beute einzubauen. Es gibt keine Rüstungssets oder Fraktionsklamotten, keine speziellen Effekte, mit denen ihr euren Aiden einzigartig machen könntet. Da bleibt so viel Potenzial auf der Strecke!

Daran ändert auch das Craftingsystem nicht mehr viel. Mit Ressourcen kann man sich unterwegs neue Heilumschläge, Dietriche zum Schlösser knacken, Wurfmesser und so weiter herstellen. Das ist zwar alles nützlich, doch Rezepte für besondere Waffen oder Kleidungsstücke gibt es leider nicht. Man darf Waffen lediglich mit Mods aufwerten und ihnen so zum Beispiel Feuer- oder Giftschaden verpassen, was in der Praxis aber kaum eine Rolle spielt. Um die Handwerksrezepte zu verbessern, müsst ihr die zuvor erwähnten Trophäen sammeln, die ihr nur von stärkeren Zombies bekommt. Selbst wenn man die bizarre Logik dahinter nicht hinterfragt, wirkt das System unrund: Schon für simple Verbesserungen müsst ihr solche Mengen an Trophäen anschleppen, dass man ohne gezieltes Farmen niemals alles freischalten kann. Mit anderen Worten: Die Trophäenjagd dient in erster Linie der Spielzeitstreckung.

Gute Beute, schlechte Beute

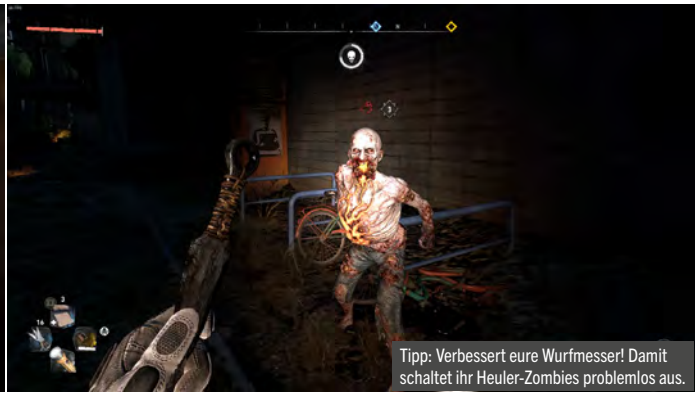
Das Thema „Loot“ sorgt schon seit Dead Island für geteilte Meinungen. Auch diesmal hat Techland wieder in gefühlt jedem Schrank, jeder Kiste und jedem Kofferraum irgendwas Sammelbares versteckt: Schrott, Kräuter, Pillen, Kabel und so weiter. Egal ob man das Zeug zu Geld macht oder lieber fürs Handwerk verwendet, nach einer Weile wird das ständige Absuchen der Spielwelt mühsam und zeitaufwändig. Zum Glück kann man sich die meisten Rohstoffe aber auch beim Händler kaufen, wenn man genug Geld locker hat. Dadurch muss man irgendwann nicht mehr jeden Mülleimer durchwühlen und kann sich auf andere Dinge konzentrieren.

Zu den besten Beutestücken zählen die Hemmstoffe, von denen die meisten nur in speziellen Schatzkisten zu finden sind. Manche wurden auf Dächern abgeworfen, andere sind im Wasser gelandet, auf Dachböden oder in zombieverseuchten Anlagen. Die Suche macht Spaß und lohnt sich, denn Hemmstoffe sind die einzige Möglichkeit, um eure Lebenspunkte und eure Ausdauer dauerhaft zu steigern. Dabei werden auch neue Skills in zwei Talentbäumen verfügbar, einer für Kampf- und einer für Parkourfähigkeiten. Um die neuen Skills aber auch wirklich freizuschalten, braucht ihr noch zweierlei Arten von Talentpunkten. Die erhaltet ihr beispielsweise durch Quests und Zufallsevents, aber auch, indem ihr einfach so viel wie möglich kämpft und fleißig durch die Stadt turnt. Mit diesen Upgrade-Punkten erhöht ihr außerdem euren gesamten Level: Steigt ihr einen Rang auf, findet ihr deutlich stärkere Waffen und Kleidungsstücke in der Spielwelt. Mit der Zeit wird man also immer stärker und beweglicher, das ist grundsätzlich prima. Andererseits fehlt es dem System auch einfach an Substanz: Aiden ist immer agil und kampfstark, daran ändern weder Skills noch Ausrüstung wirklich viel. Auch die zwei Talentbäume wirken etwas unterdimensioniert, soziale Fähigkeiten wie Überreden oder Feilschen fehlen beispielsweise komplett. Da wäre sicher mehr drin gewesen.

Nächtlicher Terror

Dafür überzeugt aber die Atmosphäre auf ganzer Linie, die auch von einer starken Soundkulisse profitiert. Tagsüber treffen wir ständig auf NPCs, die unseren Fortschritt kommentieren oder die sich gegenseitig kleine Geschichten erzählen. Nachts dagegen sorgen markerschütternde Schreie dafür,

Zwar finden wir massig Waffen und Kleidung, doch richtig cooles, einzigartiges Zeug ist so gut wie gar nicht dabei.


Tipp: Verbessert eure Wurfmesser! Damit schaltet ihr Heuler-Zombies problemlos aus.

Die meisten Charaktere wurden sehr detailreich gestaltet und reden lippensynchron.

dass sich uns beim Erkunden regelmäßig die Nackenhaare aufstellen. Und spätestens wenn sich einem wieder ein Zombie-Schwarm an die Fersen heftet, ist nackter Terror angesagt – das hat Techland also richtig gut hinbekommen.

Deutschland im Nachteil

Wie so oft ist die englische Sprachausgabe unsere erste Wahl. Die deutschen Sprecher schwanken zwischen gelungen und bemüht, ausgerechnet Aiden überzeugt uns in der deutschen Fassung aber nicht so richtig. Seine Figur hat im Original einfach mehr Charisma. Auch gelegentliche Betonungsfehler und Untertitel, die oft nicht zum Gesagten passen, fallen negativ auf. Man kann das Spiel zwar trotzdem auch auf Deutsch genießen, doch wer die Wahl hat, greift lieber zur englischen Vertonung, für die Techland sogar die Schauspielerin Rosario Dawson anheuern konnte – die werden einige bestimmt aus The Mandalorian wiedererkennen.

Deutschen Spielern dürfte aber vor allem die Zensur sauer aufstoßen. In Deutschland musste Dying Light 2 nämlich leicht gekürzt werden, um das USK-18-Siegel zu bekommen. In dieser Fassung könnt ihr menschlichen Gegnern keine Gliedmaßen oder Köpfe mehr abschlagen, nur bei Infizierten sind noch sämtliche Splatter-Effekte zu sehen. Außerdem dürft ihr keine neutralen NPCs mehr umbringen, was aber ohnehin ein sinnloses Feature ist, das überhaupt nicht zu Aidens Charakter passt und auch spielerisch nicht das Geringste bringt. Das Feature hätte Techland also streichen können, ohne dass es den meisten Spielern überhaupt aufgefallen wäre.

Koop für vier Spieler

Typisch Techland: Auch Dying Light 2 lässt sich im Koop mit drei weiteren Spielern zocken. Laut der Entwickler ist dieser Modus aber auf die jeweilige Version beschränkt, das heißt, wer die deutsche Fassung besitzt, kann den Koop vorerst nicht mit Käufern der internationalen Version nutzen. Abgesehen davon könnt ihr aber das komplette Abenteuer gemeinsam erleben, lediglich den Prolog müsst ihr alleine durchziehen. Danach könnt ihr auch fremde Spieler in eure Partie holen, indem ihr einen Hilferuf aussendet. Beachtet dabei, dass Quest-Fortschritte nur für den Host gespeichert werden, die Mitspieler dürfen lediglich Loot und Erfahrung behalten. Auch in Dialogen darf nur der Host die Entscheidungen treffen, Mitspieler schlagen lediglich Antworten vor. Der Schwierigkeitsgrad passt sich dynamisch der Spielerzahl an, außerdem erhält jeder Teilnehmer individuelle Beute, die zum eigenen Charakterlevel passt.

Allerdings zeigt sich schon nach kurzer Spielzeit, dass im Koop noch ordentlich Luft nach oben bleibt. Ein Handelsfeature gibt es beispielsweise nicht, ihr könnt lediglich anderen Spielern etwas Loot vor die Füße werfen. Gemeinsame Aktionen wie Kombo-Angriffe oder Hilfestellungen beim Klettern hat man sich gespart und auch Emotes oder zumindest die Möglichkeit, Gegner oder Objekte in der Spielwelt zu markieren, haben wir vermisst.

Bugs, Patches und Performance

Hier könnte sich aber in naher Zukunft noch einiges tun, denn Techland hat schon vor Release mehrere Patches für das Spiel veröffentlicht. Und das ist auch gut so, denn Dying Light 2 lief im Test zwar grundsätzlich anständig und stürzte kein einziges Mal ab, hatte aber noch ein paar Ecken und Kanten. Die Tasten ließen sich beispielsweise nicht vollständig umbelegen, hier muss man mit den Standard-Einstellungen leben. Auch die Gamepad-Steuerung hätten wir gerne mehr angepasst. Mit aktiviertem Raytracing wird vor allem die Schattendarstellung deutlich verbessert, allerdings fällt das in dem eher hektischen Spielablauf ohnehin kaum auf. Dafür kostet Raytracing trotz DLSS-Support massiv Leistung – sofern ihr also ihr nicht über Top-Hardware verfügt, raten wir klar dazu, auf das Feature zu verzichten.

Blick in die Zukunft

Inhaltlich bringt Dying Light 2 ordentlich was auf die Waage: Wenn ihr die Hauptquest und die meisten Nebenaufgaben lösen wollt, solltet ihr etwa 80 Stunden dafür einplanen. Und dann kommen noch die ganzen Nebenaktivitäten und der Koop hinzu, außerdem sorgen die Story-Entscheidungen für einen hohen Wiederspielwert. Trotzdem hat Techland sein Pulver noch lange nicht verschossen, die Entwickler wollen Dying Light 2 in den nächsten Jahren mit neuen Inhalten und Gratis-Events versorgen. Auch zwei kostenpflichtige Story-Erweiterungen sind schon angekündigt, die erste soll bereits im Juni startklar sein. Man kann also davon ausgehen, dass Techland noch fleißig patchen und das Spiel weiterentwickeln wird.

Dying Light 2 ist für 60 Euro im Einzelhandel und online via Steam und Epic Store erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„So gut wie erwartet, aber längst nicht so gut wie erhofft."

Nein, Dying Light 2 ist kein neuer Meilenstein für Open-World-Spiele. Es ist „nur" ein durchweg unterhaltsames Zombie-Abenteuer, das mich vor allem mit tollem Parkour-Gameplay, wuchtigen Kämpfen und interessanten Charakteren abgeholt hat. Gerade in den ersten Stunden war ich fast schon begeistert! Nach einer Weile zeigt sich aber deutlich, dass einige Mechaniken mehr Tiefgang gebraucht hätten. Es mangelt an Waffen und Gegnertypen, vieles wiederholt sich, das Looten wird lästig und die Charakterentwicklung bleibt oberflächlich. Zeitgleich lässt auch die Story spübar nach, mit einem blassen Schurken und einem unbefriedigenden Finale, das nicht so richtig zum Rest des Spiels passen will. Das Fraktionssystem habe ich mir zwar cooler vorgestellt, allerdings entschädigen hier zumindest einige der knifflgen Entscheidungsmomente, die für Spannung und Wiederspielwert sorgen. Techland ist also noch nicht ganz am Ziel, doch die Richtung stimmt auf jeden Fall. Wo sonst kann ich bitte im Koop-Modus eine solide Geschichte erleben, Zombies jagen, schleichen, looten, craften, über Dächer flüchten, Entscheidungen treffen und von Hochhäusern hüpfen? Das muss Techland erst mal jemand nachmachen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Tolles Parkour-Gameplay
- ✚ Wuchtige, unkomplizierte Nahkämpfe
- ✚ Stimmungsvolle Spielwelt
- ✚ Überwiegend interessante, gut gemachte Charaktere
- ✚ Einige spannende Momente und Wendungen
- ✚ Gruselige Atmosphäre in der Nacht
- ✚ Knifflige Entscheidungen
- ✚ Cooler Fallschirm
- ✚ Sehr gute englische Sprecher
- ✚ Koop-Modus für 4 Spieler
- ✚ Viel Spielzeit
- ➖ Lahmer Oberschurke
- ➖ Schwaches Schlusskapitel
- ➖ Eindimensionaler Held
- ➖ Wenig Waffentypen
- ➖ Keine Rüstungssets oder besondere Kleidungsstücke
- ➖ Nebenaktivitäten motivieren nicht
- ➖ Crafting verschlingt massenhaft Trophäen (Spielzeitstreckung)
- ➖ Rollenspiel-Mechaniken haben wenig Tiefgang
- ➖ Deutsche Sprachausgabe mit Höhen und Tiefen
- ➖ Tastenbelegung lässt sich nicht komplett ändern
- ➖ Deutsche Fassung leicht gekürzt

WERTUNG **8**

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 20. Januar 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Extraction ist die Antwort auf eine Frage, die niemand gestellt hat. Der Taktik-Shooter spielt sich wie Rainbow Six: Siege, aber irgendwie will er nicht richtig zünden.

Von: Antonia Dreßler

Rainbow Six: Siege könnte so ein schönes Spiel sein, wären da nicht die anderen Spieler! So ungefähr muss das Feedback gelautet haben, wegen dem wir heute Rainbow Six: Extraction in den Händen halten.

Ein First-Person-Taktik-Koop-Shooter gegen Bots als Game-as-a-Service klingt eigentlich zu spezifisch, um für den Mainstream interessant zu sein. Füllt Ubisoft also eine Lücke, die es nie gegeben hat, oder erwartet uns etwa eine Spielerevolution, die das Genre neu bestimmt?

Ein Zahn lässt sich direkt zu Anfang schon ziehen. Ubisoft probiert sich hier zwar an einem neuen Ansatz des Rainbow-Six-Metas, allerdings merkt man dem Spiel an, dass es die breite Masse erreichen soll. Überall wurden Kompromisse eingegangen und der Titel hätte an einigen Stellen mutiger sein müssen, um wirklich gut zu sein.

Worum geht es eigentlich?

Fangen wir ganz von vorne an: Eine parasitäre Alien-Lebensform greift Liberty Island in New York an und zerstört die Freiheitsstatue. Denn wie alle anderen Aliens auch wissen die Gegner in Rainbow Six: Extraction, dass das oberste Ziel immer erst die USA sein müssen. Schnell breitet sich eine schwarze Masse aus. Als Gegenmaßnahme ist innerhalb kürzester Zeit das Rainbow Exogenous Analysis und Containment Team geboren, kurz React. Dieses Team hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Alienplage einzudämmen. Es rekrutiert Operatoren, rüstet sie aus und gibt ihnen, also uns, Aufträge.

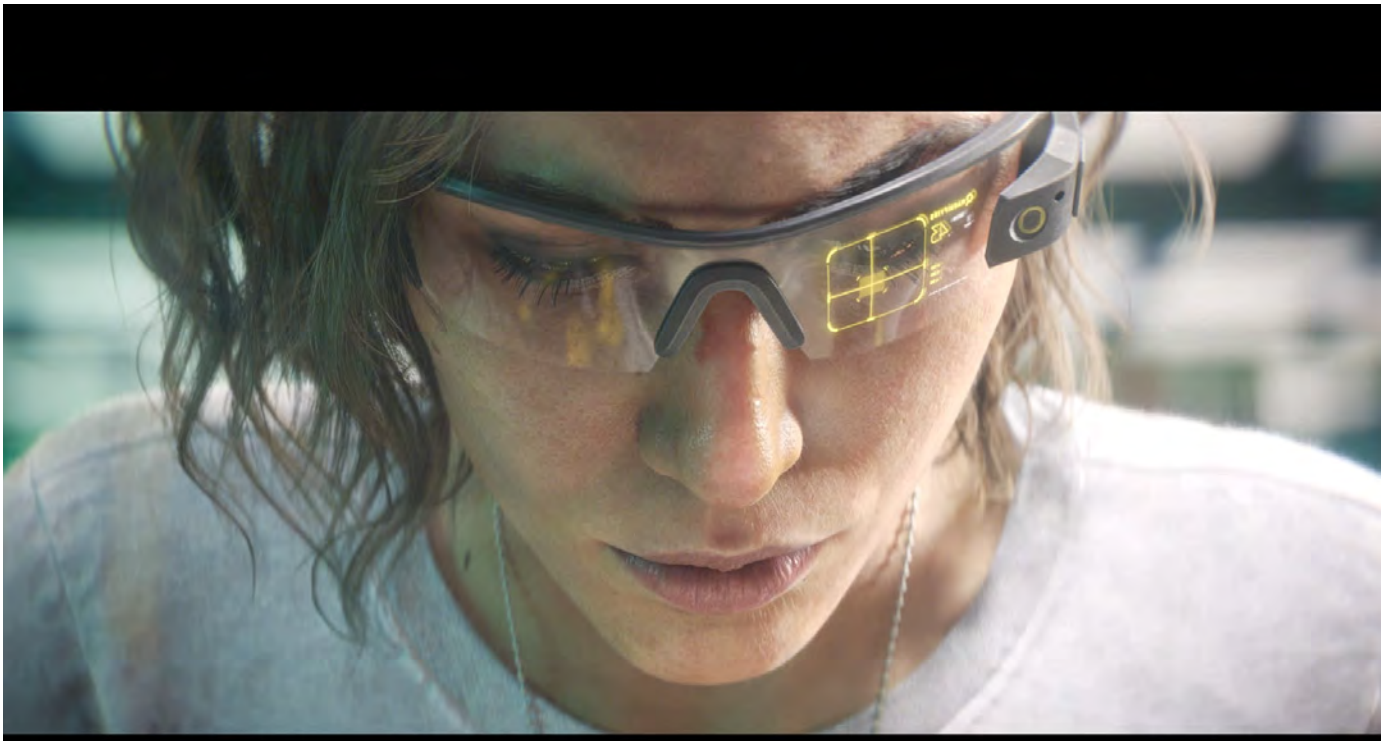
Diese verlangen von uns stets, in eine kontaminierte Zone zu gehen und uns der außerirdischen Bedrohung zu stellen. Mal sammeln wir Daten, mal müssen wir einen besonders fiesen Gegner töten. Dabei sind nicht alle Aliens gleich mächtig. Sie kommen mit unterschiedlichen Fähigkeiten einher, denen wir uns anpassen müssen.

Wo die Aliens herkommen, wie sie funktionieren und was sie wollen, ergibt sich im Lauf des Spiels. Während wir Aufträge erfüllen und neue Gebiete freischalten, füllt sich der sogenannte Codex. Hier können wir zu allerlei Dingen Informationen und teilweise auch hilfreiche Hinweise finden, die uns das Leben im Spiel etwas leichter machen.

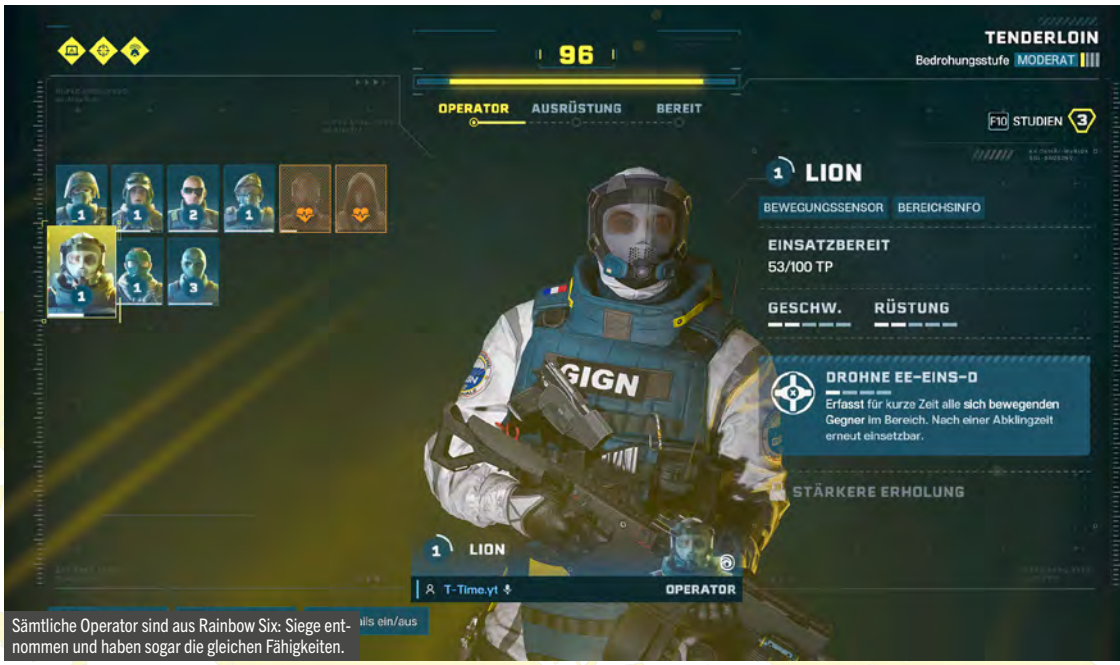
Gleichzeitig erschlägt uns die geballte Masse an Text aber auch. Durch die lieblose Verpackung tritt die Geschichte schnell in den Hintergrund. Irgendwann will man

In den verseuchten Gebieten finden wir Nester, die wir kurzerhand zerstören, damit sie keine neuen Aliens ausspucken.

Durch die Luftschleuse kommen wir ins nächste Gebiet, wo uns eine neue Aufgabe und mehr Gegner erwarten. Wir können uns stattdessen aber auch umdrehen und evakuieren lassen.



Die Grafik ist vor allem in den Zwischensequenzen toll anzuschauen, aber inhaltlich lohnt es sich kaum, die kurzen Clips zu gucken.



Sämtliche Operator sind aus Rainbow Six: Siege entnommen und haben sogar die gleichen Fähigkeiten.

auch die Zwischensequenzen nur noch wegdrücken, die zwar sehr hübsch aussehen, aber leider nur leeres Geschwätz enthalten.

Die Handlung ist insgesamt nichts Besonderes und stellt leider keinen Grund dar, weswegen wir das Spiel immer wieder einschalten sollten. Viel interessanter bei einem Rainbow Six sind aber natürlich das Gameplay, die strategischen Herausforderungen und das taktische Zusammenspiel.

Gameplay à la Siege

Das große Verkaufsargument für Extraction ist die Marke, im Rahmen derer es erscheint, und in dieser Hinsicht erfüllt es die Erwartungen. Wer Rainbow Six: Siege gespielt hat, wird sich hier auf Anhieb zurechtfinden. Wem Siege richtig gut gefallen hat, wird hier aber trotzdem nicht unbedingt auf seine Kosten kommen.

Denn statt gegen andere Spieler kämpfen wir hier nur gegen verschiedene Aliens. Diese sind bezüglich ihres Aussehens und ihrer Funktionen zwar recht vielfältig, wirken aber trotzdem sehr generisch und könnten so auch in jedem herkömmlichen Zombie-Shooter vorkommen.

Da gibt es jene, die explodieren, jene, die einen anspringen, jene, die über eine Fernkampffähigkeit verfügen, und dann natürlich noch die sehr großen, gepanzerten Exemplare. Natürlich lässt sich das Rad nicht immer neu erfinden, aber diese Gegnertristesse ist schlicht langweilig. Später im Spiel treffen wir dann auf ein paar interessantere Varianten. Allerdings muss man eine ganze Ecke grinden, bis man seinen Operator an einem Punkt hat, ab dem man mit den größeren Biestern klarkommt.

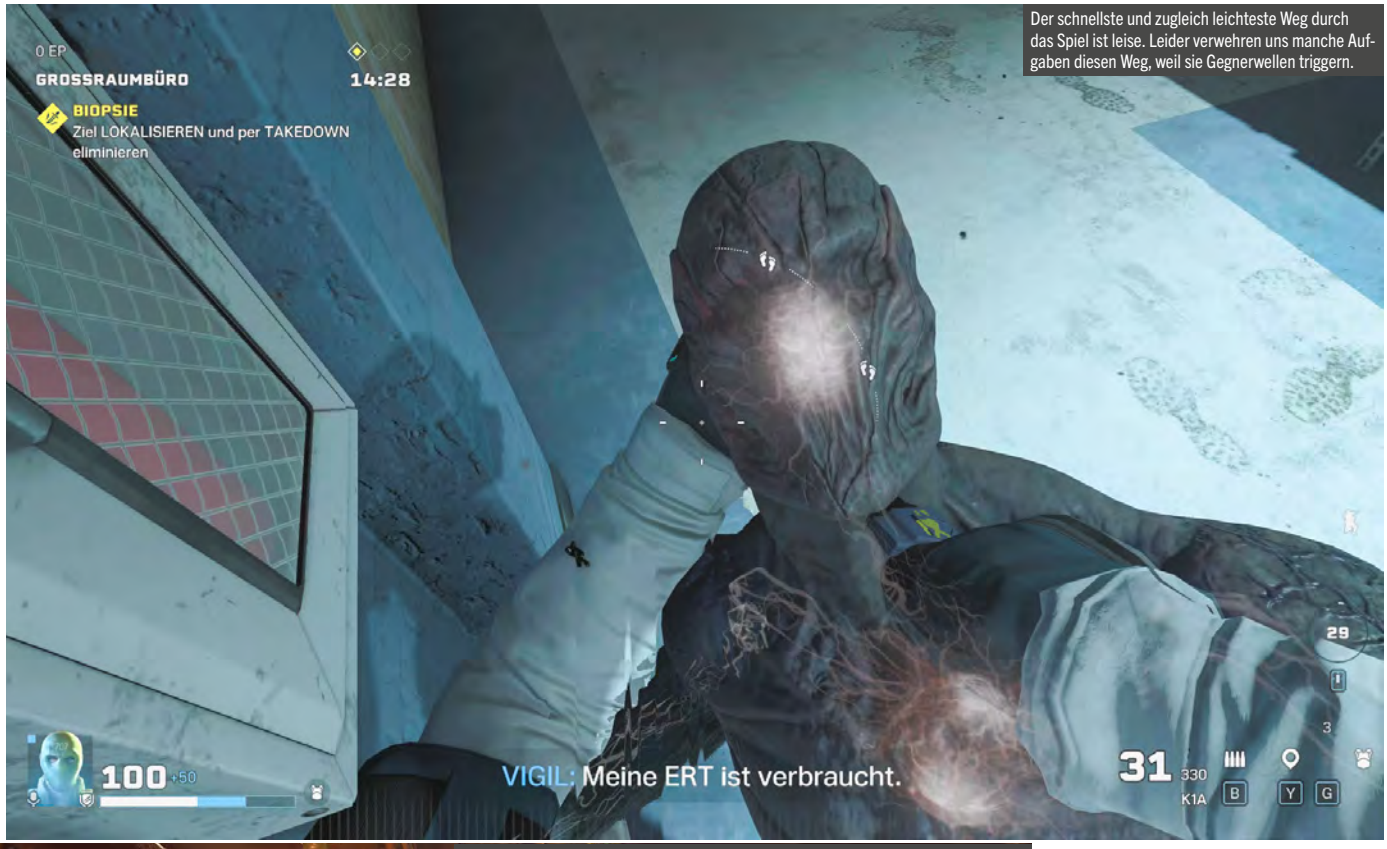
Steuerung und Genauigkeit unterscheiden sich von PC zu Konsole relativ stark. So ist es am Controller recht umständlich, um die Ecke zu schauen und die Zielhilfe kann schon Mal einen Fehler provozieren, der nervige Konsequenzen nach sich zieht. Letztere lässt sich zwar abschalten, trotzdem sorgt das unsauberere Zielen für einen höheren Schwierigkeitsgrad, der frustfördernd wirkt. Zwar kämpfen wir nur gegen Bots, trotzdem sollte man diese Unterschiede bedenken, wenn man sich das Spiel für Konsole holt.

Copy & Paste

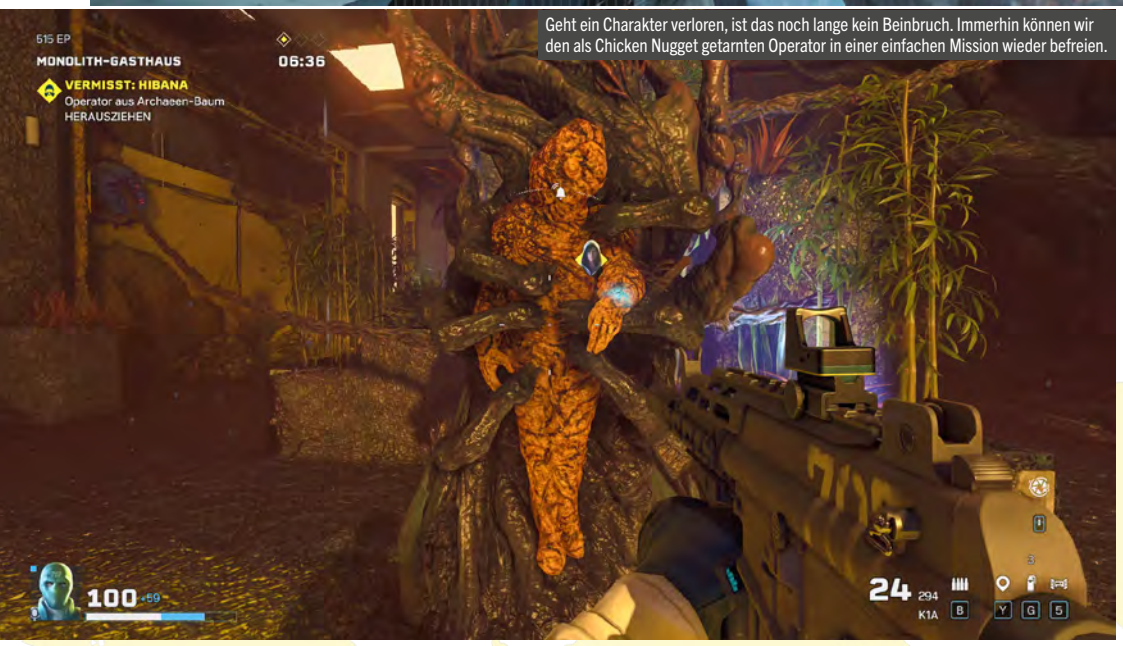
Sämtliche Operatoren sind aus Rainbow Six: Siege kopiert, mitsamt ihren einzigartigen Fähigkeiten und größtenteils auch ihrem Waffenarsenal. „Never change a running system“, ja, aber Extraction hätte etwas mehr Liebe vertragen können. So ist die Waffenauswahl pro Operator eingeschränkt.

Zudem müssen jeden Kämpfer erst einmal im Einsatz aufleveln, bevor es andere Waffen gibt oder eine Fähigkeit langsam stärker wird. Schade ist, dass wir keinen Fähigkeitenbaum haben, mit dem wir die Operatoren unserem Spielstil anpassen können.

Nein, der Fortschritt erfolgt komplett linear. Zwar dürfen wir die diversen Gerätschaften frei auswählen. Diese beeinflussen aber



Der schnellste und zugleich leichteste Weg durch das Spiel ist leise. Leider verwehren uns manche Aufgaben diesen Weg, weil sie Gegnerwellen triggern.



Geht ein Charakter verloren, ist das noch lange kein Beinbruch. Immerhin können wir den als Chicken Nugget getarnten Operator in einer einfachen Mission wieder befreien.

nur begrenzt, wie wir in einer Runde vorgehen können. Grundsätzlich gibt es nämlich nur zwei mögliche Herangehensweisen, die uns das Spiel auferlegt.

Balancing-Probleme

In jeder Runde begeben wir uns in ein verseuchtes Gebiet mit drei Subzonen, die wir nacheinander durchkämmen. In jedem Areal erhalten wir einen von mehreren zufällig ausgewählten Aufträgen, wobei der Schwierigkeitsgrad im Grunde von nur einer Sache bestimmt wird: Können wir sie leise vorgehen, oder triggern wir eine gefühlt endlose Welle an Gegnern? Während wir leise Missionen theoretisch auch alleine und sehr gut zu zweit spielen können, überspringen wir bei lauten Aktivitäten lieber die gesamte Zone. An dieser Stelle merkt man am stärksten, dass Extraction ein Koop-Shooter ist und man zwingend ein paar Freunde zur Hand haben sollte, wenn man ihn spielen will.

Ohne Sprachchat und/oder mit Randoms funktioniert das Konzept allerdings nicht wirklich, da jeglicher Spielspaß dann schnell in Frust umschlägt. Die Fehler anderer werden nämlich stets zum eigenen Problem. Wirkliche Konsequenzen muss das allerdings nicht zwingend haben. Denn an der einen Stelle, an der sich Ubisoft traut, einen mutigen Schritt zu gehen, machen sie nur einen halben.

Missing in Action

Stellen wir uns doof an oder sind nicht vorsichtig genug, wird unser Operator beim zweiten Umfallen in Stase-Schaum gepackt, woraufhin uns ein anderer Spieler evakuieren muss. Gelingt das nicht, ist unser Operator Missing in Action, also als vermisst gemeldet, und muss in einer neuen Mission gerettet werden.

Schaffen wir auch das nicht, so erhalten wir den Vermissten zwar trotzdem zurück, allerdings verliert er eine ganze Menge Erfahrungspunkte und kann sogar Stufen verlieren. Ein Grund also, vorsichtig zu sein und bei jeder Aktion zweimal nachzudenken.

So muss zumindest der Grundgedanke bei Ubisoft gewesen sein. Allerdings ist es unglaublich einfach, einen Operator zu retten, der dann ohne negative Effekte wieder dabei ist. Und sobald wir einmal die maximale Stufe mit einem Operator erreicht haben, bekommt er auch nichts mehr abgezogen.

Hier hätte man mutiger in Richtung Hunt: Showdown blicken dürfen und schwere Strafen verteilen sollen, damit man als Spieler ein bisschen besser aufpasst. Somit wirkt das System aufgesetzt und wie ein Kompromiss, der niemanden zufriedenstellt: weder Hardcore- noch Casual-Spieler.

Wirklich ärgerlich ist das vor allem, weil die Atmosphäre zwischenzeitlich sehr stimmig und spannungsgeladen sein kann. Ein wenig mehr Druck durch das Spiel würde die Erfahrung deutlich intensivieren. Schließlich ist das aber nur eines von mehreren Problemen, die Rainbow Six: Extraction hat.

Langzeitmotivation

Die große Frage, die sich uns beim Spielen immer wieder gestellt hat,

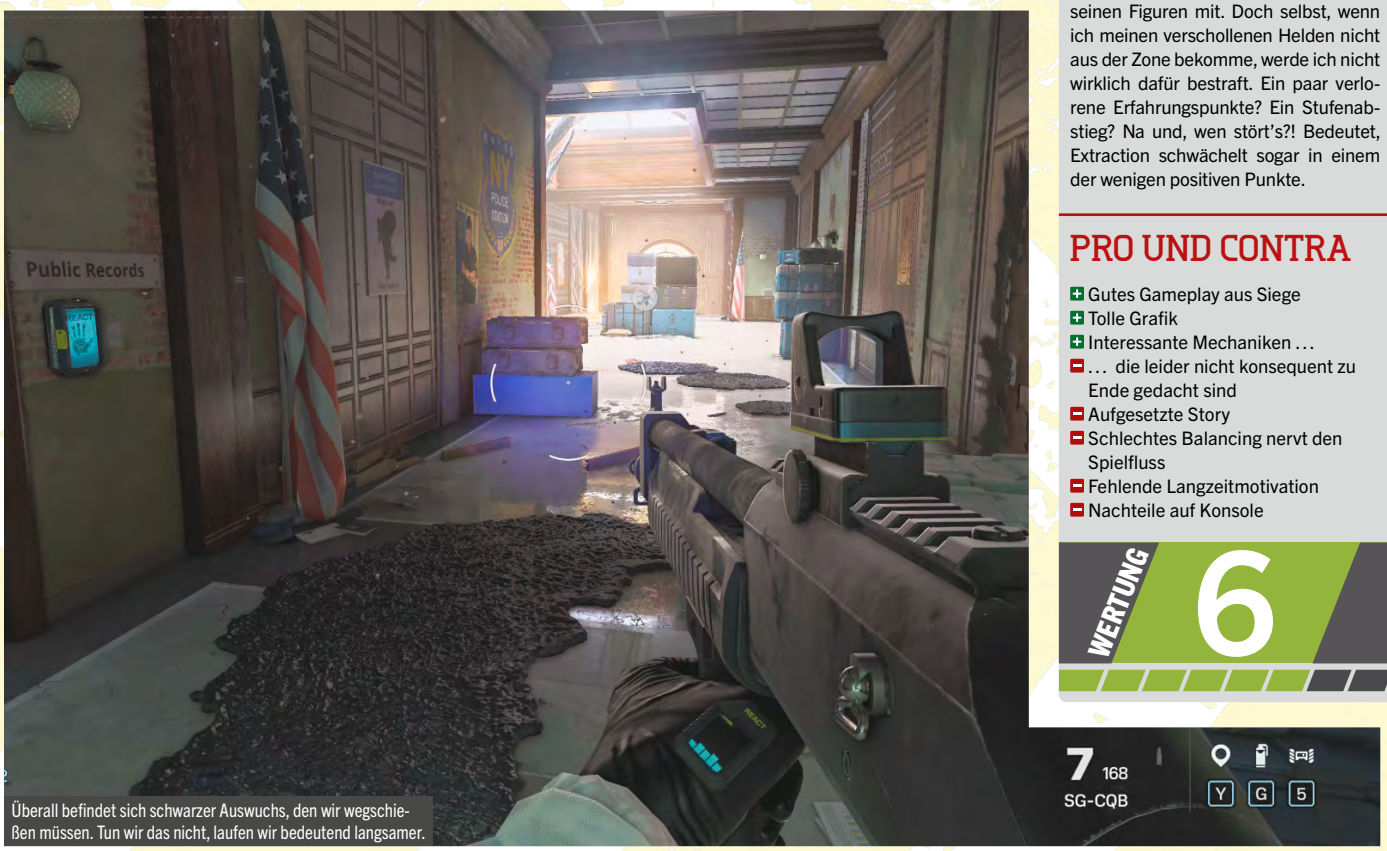
Die Alien-Gegner sind leider nichts Besonderes und könnten so in jedem generischen Shooter auftauchen.

ist: Warum sollte ich Extraction nach dem ersten Durchgang noch weiterspielen? Wo ist die Langzeitmotivation? Es gibt keine Ranglisten, kaum eine Handlung, und die Kämpfe auf den wenig abwechslungsreichen Karten werden zwar immer schwerer, fühlen sich aber dennoch stets gleich an.

Im Grunde farmen wir die ganze Zeit nur Erfahrungspunkte, werden stärker, können uns dadurch in schwerere Gebiete begeben und bekommen dadurch wieder mehr Erfahrungspunkte – danach wiederholt sich der Zyklus. Eine Überarbeitung des Fortschrittsystems wäre mindestens notwendig, damit Extraction richtig lohnenswert würde. Das einzige Alleinstellungsmerkmal ist, dass es ein Shooter gegen Bots ist, den man daher relativ entspannt zusammen mit Freunden spielen kann. Ob das etwas ist, das Spieler bisher vermisst haben, steht auf einem anderen Blatt.

Jetzt schon klar ist aber, dass der Titel durch seinen Online-Shop mit bunten Skins und durch zukünftige Events als ein Game-as-a-Service geplant ist. Dass dieses Konzept richtig aufgehen wird, bezweifeln wir allerdings, und auch, dass es Ubisofts neuer Geldesel werden wird.

Damit ist Rainbow Six: Extraction noch kein kompletter Reinfall und wird wohl auch seine Anhängerschaft finden. Für einen großen Erfolg ist es bezüglich seiner Ideen aber zu spezifisch und gleichzeitig zu inkonsequent, um eine spielerische Lücke zu füllen, die es vielleicht sogar geben mag. ❑



Überall befindet sich schwarzer Auswuchs, den wir wegschießen müssen. Tun wir das nicht, laufen wir bedeutend langsamer.

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler

„Extraction ist weder richtig gut noch richtig schlecht."

Ich würde Rainbow Six: Extraction gerne mit meinen Freunden zusammenspielen, ich würde ihnen aber trotzdem nicht empfehlen, es zu kaufen. Zu groß ist die Gefahr, dass es ihnen nicht zusagt, denn der Shooter gefällt trotz Siege-Gameplay noch lange nicht jedem. Da man das Spiel kostenlos ausprobieren kann und es kein Vollpreistitel ist, lohnt sich das Anspielen eigentlich für jeden. Bei vielen Spielern wird es aber sicherlich nur dabei bleiben.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald

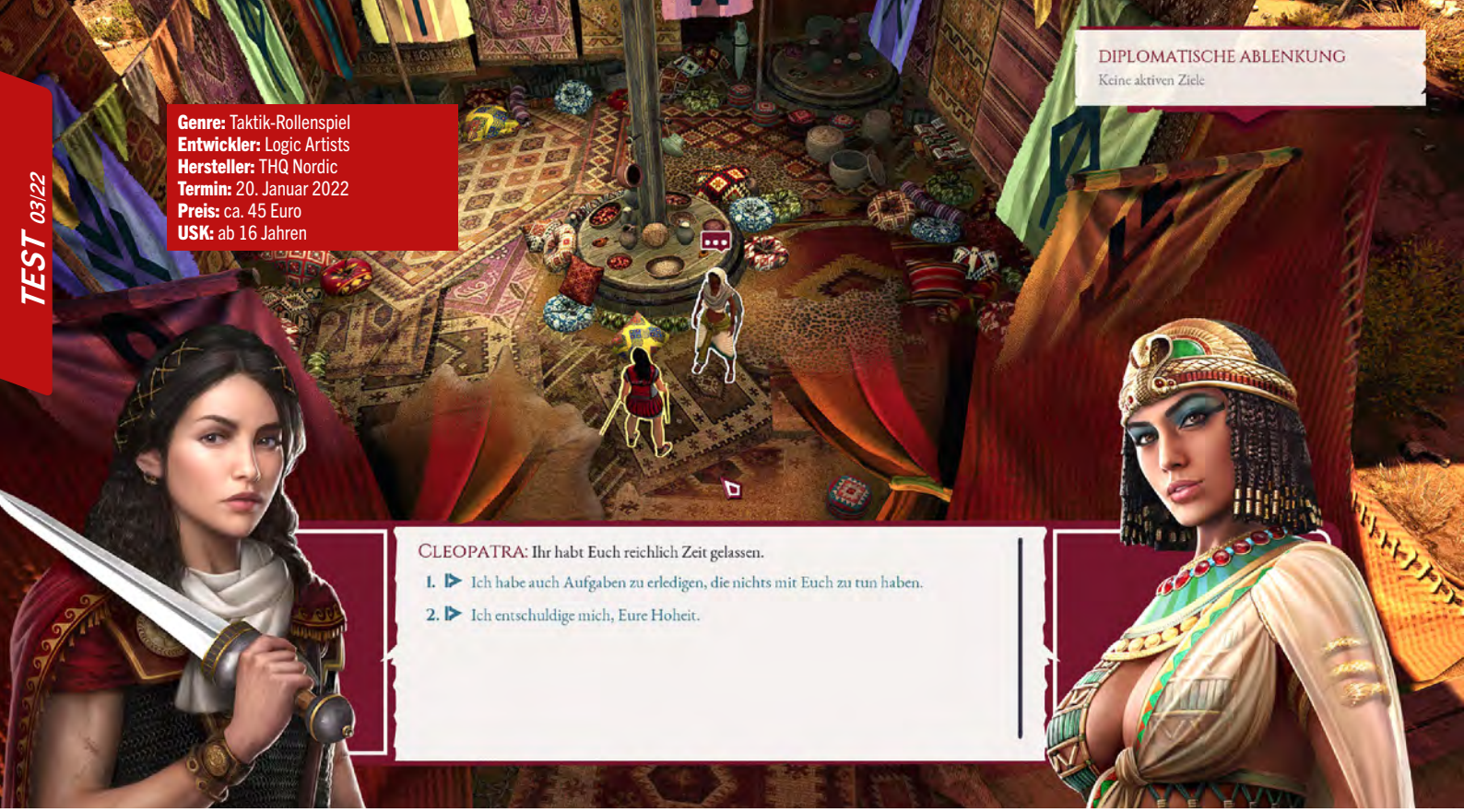
„Ubisoft, hört endlich mal darauf, was eure Spieler wirklich wollen!"

Man nehme die Operator und das Gameplay aus Rainbow Six: Siege, das Gegnerdesign aus Left 4 Dead oder diversen anderen Koop-Monster-Spielen, dazu noch ein paar scheußliche, kaufbare Skins und man bekommt Rainbow Six: Extraction. Oder kurz gesagt: Ein Spiel, das niemand wirklich braucht. Ich hatte nach wenigen Minuten schon das Gefühl, alles bereits aus anderen Games zu kennen und dieses Gefühl ist auch nach längerer Spielzeit noch vorhanden. Ein cooles Feature sind für mich die Operator-Rettungsmissionen. Denn dort fiebert man schon etwas mit seinen Figuren mit. Doch selbst, wenn ich meinen verschollenen Helden nicht aus der Zone bekomme, werde ich nicht wirklich dafür bestraft. Ein paar verlorene Erfahrungspunkte? Ein Stufenabstieg? Na und, wen stört's?! Bedeutet, Extraction schwächelt sogar in einem der wenigen positiven Punkte.

PRO UND CONTRA

- ✚ Gutes Gameplay aus Siege
- ✚ Tolle Grafik
- ✚ Interessante Mechaniken …
- ➖ … die leider nicht konsequent zu Ende gedacht sind
- ➖ Aufgesetzte Story
- ➖ Schlechtes Balancing nervt den Spielfluss
- ➖ Fehlende Langzeitmotivation
- ➖ Nachteile auf Konsole

WERTUNG **6**



Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Logic Artists
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 20. Januar 2022
Preis: ca. 45 Euro
USK: ab 16 Jahren

Expeditions: Rome

In einem vielfältigen und taktisch spannenden Rollenspiel befehligen wir die berühmten Legionen Roms zum Wohle der Republik und unserer Familie.

Von: Matthias Dammes

Von den antiken Reichen des Mittelmeerraums übt das Römische Reich für uns bis heute eine ganz besondere Faszination aus. Das liegt vermutlich auch daran, dass in der europäischen Geschichte immer wieder den Idealen der Römer nachgeeifert wurde. Viele Herrscher sahen sich in der Tradition römischer Kaiser und auch republikanische Staatsformen berufen sich immer wieder auf Wurzeln im antiken Rom. Bis heute ziert das ehemalige Hoheitszeichen S.P.Q.R. (Senatus Populusque Romanus – Senat und Volk von Rom) als Leitspruch viele öffentliche Stellen und sogar das Wappen der Ewigen Stadt.

Erstaunlicherweise kommt das Römische Reich aber nur in überschaubarer Häufigkeit als Setting für Videospiele zum Einsatz. Am häufigsten lässt sich das Szenario noch bei Strategiespielen beobachten. Sucht man jedoch nach Abenteuergeschichten im Rollenspiel- oder Action-Format wird es dünn. Das dachten sich auch die Entwickler von Logic Artists und schufen mit Expeditions: Rome ein Abenteuer in der Zeit von Zenturios, Senatoren und Legionen. Wie aus den beiden Vorgängern der Expeditions-Reihe bekannt, handelt es sich auch bei Rome um ein klassisches taktisches Rollenspiel mit rundenbasierten Gruppenkämpfen.

Ave Legatus!

Angesiedelt ist das Spiel im ersten Jahrhundert vor Christus, zu einer Zeit, als die römische Republik in ihren letzten Zügen lag. Damals herrschten noch keine Kaiser über das Reich, sondern der Senat des römischen Volkes und zwei von ihm jeweils für ein Jahr gewählte Konsuln. Die Republik ist von inneren Spannungen und äußeren Bedrohungen zerrüttet. In dieser politisch schwierigen Zeit schlüpfen wir in die Rolle eines angesehenen römischen Bürgers, dessen Vater von einem politischen Gegenspieler ermordet wird. Unser Held, der wahlweise

Die Legionen Roms waren zu ihrer Zeit die modernste und am besten ausgebildete Armee der Welt.

Der Vater unseres Protagonisten wird Opfer politischer Ränkespiele, woraufhin unser Held aus Rom fliehen muss.

Zu Spielbeginn erstellen wir unseren Heldencharakter, der wahlweise männlich oder weiblich sein kann.

Ein weiblicher Legatus wird jedoch regelmäßig damit konfrontiert, dass es für eine Frau doch unerhört ist zu kämpfen.

männlich oder weiblich sein kann, muss aus Rom fliehen und im Trubel der Militärkampagne eines befreundeten Heerführers untertauchen.

Es entspinnt sich eine packende Geschichte rund um Intrigen, politische Ränkespiele und den unaufhaltsamen Expansionsdrang Roms. Unser Held steigt schnell zum Legatus – Anführer einer römischen Legion – auf und kämpft daraufhin in Kleinasien, Nordafrika und Gallien für den Ruhm Roms, aber versucht auch, ein Komplott gegen seine eigene Familie aufzudecken. Dabei orientieren sich die Entwickler sehr stark an der realen Geschichte und flechten immer wieder passende historische Figuren wie Marcus Cicero, Julius Caesar, Kleopatra und Vercingetorix in die Handlung ein. Dadurch fühlt man sich als ein Teil der großen römischen Geschichte und erlebt dennoch eine sehr persönliche und wendungsreiche Handlung.

Sehr gut gefallen hat uns auch, dass die Entwickler sich Gedanken über die Implementierung der Wahl zwischen männlichem und weiblichem Helden gemacht haben. Die Option besteht nicht nur, um dem Spieler die Wahl zu lassen, sondern wirkt sich auch auf die Erzählung aus. Im antiken Rom gab es keine Frauen in den Legionen, geschweige denn in einer führenden Kommandoposition. Entsprechend wird es in Gesprächen immer wieder zum Ausdruck gebracht, wie unerhört es doch sei, dass eine Frau kämpfe und Truppen befehlige. Probleme, mit denen der männliche Spielercharakter nicht zu kämpfen hat.

Vivere est militare!

Neben der spannenden Geschichte kann Expeditions: Rome aber auch durch seine spielerische Vielfalt überzeugen. Das Rollenspiel setzt dabei auf eine Mischung aus Elementen, die man aus Titeln wie Heroes of Might and Magic und Banner Saga kennt. Auf einer Übersichtskarte des aktuellen Aktes bewegen wir unsere Heldentruppe bestehend aus unserem Legatus, seinen Gefährten und einigen angeheuerten Prätorianern von einem interessanten Ort zum nächsten. Dabei schreitet die Zeit voran und wir müssen auf unsere Wasser- und Nahrungsvorräte achten. Das Spiel verzichtet zwar darauf, durch Zeitlimits für bestimmte Aufgaben einen zeitlichen Druck aufzubauen, wer aber viel Zeit mit der Erkundung der Karte verbringen möchte, muss sich über die ausreichende Beschaffung von Nachschub kümmern. Dadurch kann man frei entscheiden, was man machen möchte, ohne jedoch gänzlich auf strategische Überlegungen zu verzichten.

Im Rahmen von Missionen oder auch bei zufälligen Ereignissen entlang des Weges kommt es natürlich immer wieder zu Kämpfen. Diese werden auf Hexfeld-Schlachtfeldern ausgetragen, die abwechslungsreich und interessant gestaltet sind. Hier gilt es, unsere aus bis zu sechs Kämpfern bestehende Truppe mit den vier verschiedenen Klassen des Spiels optimal zu nutzen. Dabei spielen zum Beispiel auch Höhenunterschiede eine Rolle. Wir platzieren also unsere Bogenschützen optimalerweise auf einer Anhöhe. Die schwer gepanzerten Princeps mit ihren dicken Schilden stellen wir an Engstellen auf, um den Gegner aufzuhalten. In einer Runde können wir jeden unserer Kämpfer bewegen und angreifen lassen. Dabei können wir frei zwischen den Charakteren wechseln, bis alle ihre Aktionspunkte aufgebraucht haben.

Die taktische Vielfalt der Kämpfe entsteht dabei durch die vielen unterschiedlichen Fähigkeiten, über die unsere Truppenmitglieder verfügen können. Welche Skills uns zur Auswahl stehen, hängt dabei nicht nur von der Klasse ab. Auch die ausgerüstete Waffe bestimmt einen Teil der uns zur Verfügung stehenden Fähigkeiten. So gibt es zum Beispiel Bögen mit Elemen-

Die rundenbasierten Kämpfe sind taktisch sehr vielfältig und immer wieder herausfordernd.

Die Entscheidungen während der Dialoge sind häufig vielfältig, schwierig und können später unvorhergesehene Konsequenzen haben.

tarangriffen wie Feuer und Gift, während andere eher auf präzisere Schüsse ausgelegt sind. Zusätzlich zu den Waffen- und Klassenskills gibt es dann auch noch sogenannte taktische Gegenstände. Dabei handelt es sich um Bandagen, Wurfspeere, motivierende Banner, Behälter mit griechischem Feuer oder Gift und noch einiges mehr. Diese lassen sich unabhängig von den Aktionspunkten einmal pro Runde einsetzen und sorgen für zusätzliche Vorteile. Beim Tüfteln mit all diesen taktischen Möglichkeiten kommt viel Spielspaß auf, besonders, wenn es einem dann gelingt, mit seiner kleinen Gruppe zahlenmäßig weit überlegene Gegner zu bezwingen.

Veni, Vidi, Vici!

Nun wurden die Kriege Roms allerdings nicht nur auf dem Rücken kleiner Kampfgruppen ausgetragen und schließlich sind wir Legatus, der Anführer einer ganzen Legion. Neben der Heldentruppe bewegen wir entsprechend auch unsere Armee über die Übersichtskarte. Genauer gesagt schicken wir die Truppe von ihrem Feldlager aus los, um zum einen Produktionsbetriebe wie Farmen, Minen und Sägewerke in der Umgebung zu sichern. Zum anderen entsenden wir die Legion zum Angriff auf die Hauptsiedlung eines noch nicht eroberten Bezirks. Dort kommt es dann zur Schlacht mit der Armee des Gegners.

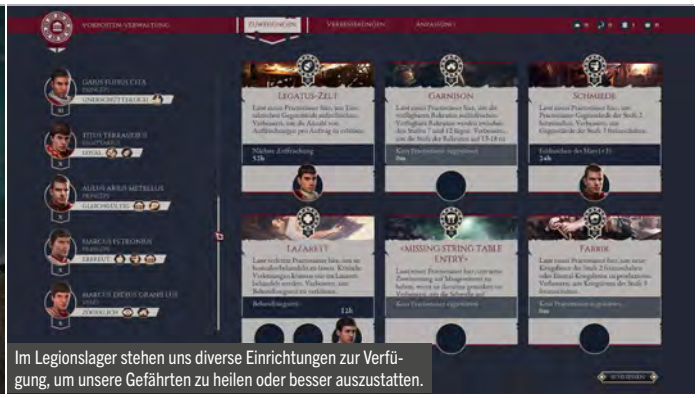
Da eine römische Legion immer aus maximal 4.800 Kämpfern besteht, fließen noch andere Faktoren wie die Moral und Erfahrung in die Bewertung der Kampfstärke mit ein. Eine motivierte und erfahrene Legion kann es auch mit einem zahlenmäßig überlegenen Gegner aufnehmen. Wichtig sind auch die vier Centurios, die wir mit dem Kommando über einzelne Teile der Legion betrauen. Während der lediglich als stilisierte Übersicht dargestellten Schlachten gilt es immer wieder, passende Kriegslisten auszuwählen. So bestimmen wir zu Beginn die Aufstellung der Legion, lassen danach Speerwürfe durchführen oder die Kavallerie in die Flanke fallen und setzen schließlich den Schlusspunkt mit einer Siegesfeier zur Moralsteigerung oder einer Verfolgung des Gegners, um diesen zusätzlich zu dezimieren. Das ist alles durchdacht und gut geeignet, um den Einsatz der Legion innerhalb unseres Abenteuers darzustellen. Wirklich spannend wirken diese Schlachten aber zu keinem Zeitpunkt des Spiels.

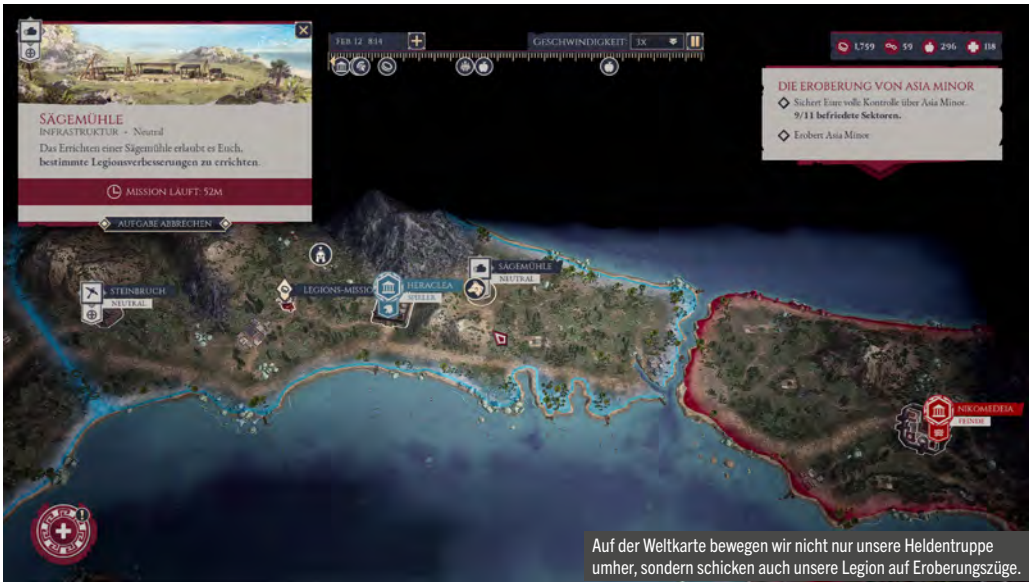
Carpe Diem!

Wenn unsere Legion nicht gerade neue Gebiete erobert, oder bereits befreite Regionen verteidigt, residiert sie in ihrem Feldlager, welches wir auch mit unserer Heldentruppe aufsuchen können. Das ist als Zwischenstopp zwischen unseren Abenteuern auf der Weltkarte immer wieder unerlässlich, denn im Lager stehen uns diverse Einrichtungen zur Verfügung, um uns auf die kommenden Herausforderungen vorzubereiten. So schicken wir verletzte Gefährten und Prätorianer ins Lazarett, um dort geheilt zu werden. Wir können die Kämpfer unserer Garde auch der Schmiede, der Werkstatt und dem Zelt des Legatus zuweisen, um neue Gegenstände, Kriegslisten und taktische Gegenstände herzustellen.

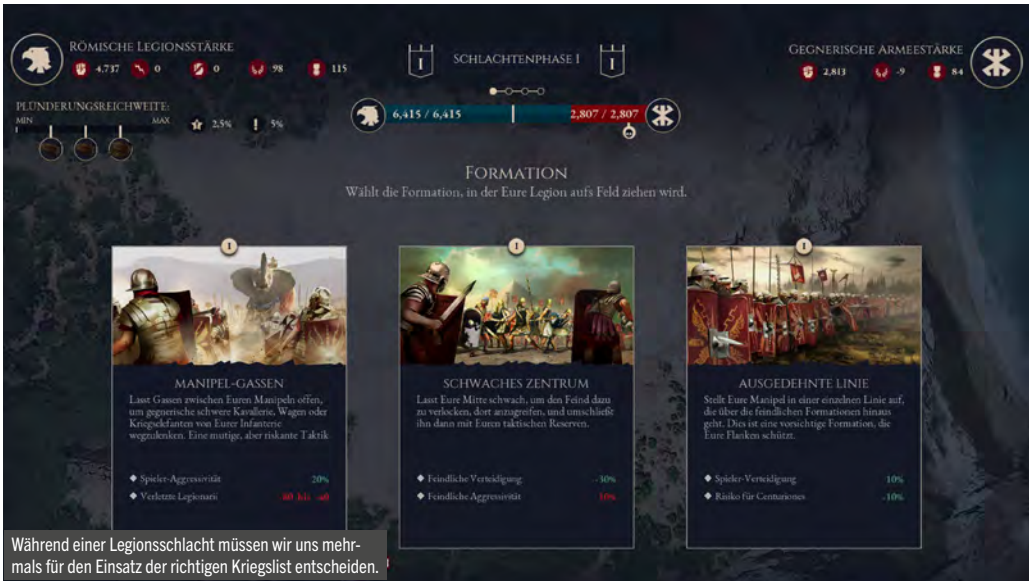
Wenn wir uns im Lager aufhalten, können wir zudem Anweisungen zum Ausbau der verschiedenen Einrichtungen geben. Dazu werden die bereits erwähnten Produktionsgebäude aus der Umgebung benötigt. Bei einem Händler lassen sich zudem Denarii, Sklaven, Rationen und Medizin gegeneinander tauschen. Zu guter Letzt können wir im Lager auch mit unseren Gefährten

Die Schlachten unserer Legion mit feindlichen Armeen werden in dieser schmucklosen Übersicht dargestellt.


Im Legionslager stehen uns diverse Einrichtungen zur Verfügung, um unsere Gefährten zu heilen oder besser auszustatten.



Auf der Weltkarte bewegen wir nicht nur unsere Heldentruppe umher, sondern schicken auch unsere Legion auf Eroberungszüge.



Während einer Legionsschlacht müssen wir uns mehrmals für den Einsatz der richtigen Kriegslist entscheiden.

persönliche Gespräche führen, um so neue Informationen und manchmal sogar interessante Nebenaufgaben zu erlangen. Mit all seinen Möglichkeiten erfüllt das Legionslager seinen Zweck als Hauptquartier sehr gut. Es trägt zur Atmosphäre einer langanhaltenden Militärkampagne in fremden Landen bei und bietet uns vielzählige Möglichkeiten, an der Aufstellung und Ausrüstung unserer Heldentruppe zu feilen. Manchmal hätten wir uns jedoch gewünscht, die Zeit auch im Lager verstreichen zu lassen und dazu nicht jedes Mal auf die Weltkarte wechseln zu müssen, nur, weil wir warten wollen, bis ein bestimmter Gegenstand hergestellt ist.

Alea Iacta Est!

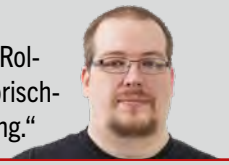
Neben taktischen Kämpfen, Legionsschlachten und der steten Eroberung von immer mehr Bezirken hat das Spiel eine seiner größten Stärken aber in den Dialogen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, wird auch in Expeditions: Rome sehr viel geredet. Diese Unterhaltungen dienen aber nicht nur dem Fortschritt der Story, sondern verlangen vom Spieler auch immer wieder Entscheidungen. Hier gelingt es den Entwicklern, ein Netz aus verschiedensten Verläufen einzelner Gespräche, bestimmter Situationen und größerer Handlungsstränge auszubreiten.

So treffen wir zum Beispiel auf den Anführer eines Tempels, der sich gegen Rom gewandt hat. Wir treffen dabei auch die Witwe des vorherigen Anführers, der Rom treu ergeben war. Nun stehen wir vor der Entscheidung: Helfen wir der Witwe, den Tod ihres Mannes zu rächen und räumen damit gleichzeitig einen abtrünnigen lokalen Anführer aus dem Weg oder finden wir vielleicht noch weitere Informationen, die ein gänzlich anderes Licht auf die Situation werfen? Bei uns endete die Situation damit, dass wir die Witwe verhaften ließen, den neuen Anführer von der Treue zu Rom überzeugen konnten und er dafür im Gegenzug seinen eher wohltätigen Führungsstil fortsetzen durfte. Für sich genommen war das bereits eine sehr interessante Angelegenheit, deren Ausgang wir am Anfang so nicht absehen konnten. Es stellte sich später auch heraus, dass unsere Lösung dieser Situation auch im größeren politischen Kontext noch von Bedeutung war.

So steht man als Spieler immer wieder vor diesen kniffligen Situationen, in denen man entweder die Wahl zwischen Pest und Cholera hat oder sich vermeintlich vorteilhafte politische Vereinbarungen später als folgenschwere Fehltritte entpuppen. Mit unseren Entscheidungen beeinflussen wir auch regelmäßig, wie Rom bei den eroberten Völkern und vermeintlichen Verbündeten aufgenommen wird. Wenn uns der Ruf eines blutrünstigen Schlächters vorauseilt, erschwert das natürlich, auf friedlichem Wege Unterstützer zu gewinnen. Und da es in der Geschichte ja auch immer noch um die eigene Familie und deren sowie das eigene Schicksal geht, haben unsere Entscheidungen während aller drei Kriegskampagnen auch Auswirkungen auf das Ende. Wenn es im vierten Akt in Rom zum Showdown zwischen unserem Legatus und seinem politischen Widersacher kommt, holen uns viele der vergangenen Entscheidungen wieder ein. Uns ist es am Ende gelungen, den moralischen und juristischen Sieg davon zu tragen. Allerdings nicht gänzlich ohne persönliche Kosten. Wir hätten also irgendwo in Kleinasien, Ägypten oder Gallien doch noch etwas besser machen können. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein gelungenes Rollenspiel mit historisch-römischem Setting."

Ich mag das Römische Reich als historische Epoche und habe mich daher sehr auf Expeditions: Rome gefreut. Zum Glück wurde ich nicht enttäuscht. Besonders gut gefallen mir die zahlreichen Verknüpfungen zu tatsächlichen Ereignissen, den dazugehörigen Personen und Handlungen. Auch wenn die Entwickler sicher hier und dort ein paar kreative Freiheiten in die tatsächlichen Abläufe haben einfließen lassen. Kombiniert mit den wirklich gut gemachten Entscheidungen, die einem auch noch Stunden später in den Arsch beißen können, entsteht ein sehr packendes Abenteuer. Ich war am Ende froh, dass ich meine Familie einigermaßen glimpflich durch die Untiefen der römischen Politik gesteuert habe. Abgesehen davon haben mir aber auch die taktischen Kämpfe mit meiner Heldengruppe sehr viel Spaß gemacht. Ab und zu waren die Gegner so massiv in der Überzahl, dass vor allem das Warten während ihres Zuges etwas nervig wurde. Aber wenn ich dann am Ende trotzdem die Oberhand behalten habe, konnte ich zufrieden meinen Siegeszug fortsetzen. Die Legionsschlachten sind zwar leider nicht annähernd so gut gelungen, gehen aber zum Glück im positiven Rest unter.

PRO UND CONTRA

- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Hohe Entscheidungsvielfalt
- ✚ Mehrere Enden
- ✚ Historische Bezüge und Figuren
- ✚ Taktisch vielfältige Kämpfe
- ✚ Umfangreiches Itemsystem
- ✚ Verschiedene Lösungswege für Quests
- ✚ Hoher Umfang (ca. 60 Stunden)
- ➖ Tutorial sehr oberflächlich
- ➖ Legionsschlachten langweilig
- ➖ Heldentruppe auf Weltkarte zu langsam
- ➖ Hintergrundmusik wiederholt sich sehr oft

WERTUNG **8**

Kratos' schwierige Beziehung zu seinem Sohn Atreus ist das zentrale Story-Element.

God of War

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Santa Monica Studio / Jetpack Interactive
Hersteller: Sony
Termin: 14. Januar 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Ein Traum wird wahr: Eines der besten PS4-Exklusivspiele überhaupt hat endlich seinen Weg auf den PC gefunden! Wir haben die neue Version des nordischen Kriegsgottes unter die Lupe genommen. Ist der Port geglückt?

Von: Stefan Wilhelm

Atemberaubende Grafik, emotionale Geschichte und feingeschliffenes Gameplay: Das ursprünglich im April 2018 erschienene God of War gilt unter Playstation-Spielern bis heute als einer der besten Exklusivtitel, die je für die Sony-Maschine erschienen sind. In seinem siebten Abenteuer verschlägt es den spartanischen Kriegsgeist nach Midgard, und die zuvor reihenweise abgemurksten griechischen Götter weichen Figuren aus der nordischen Mythologie.

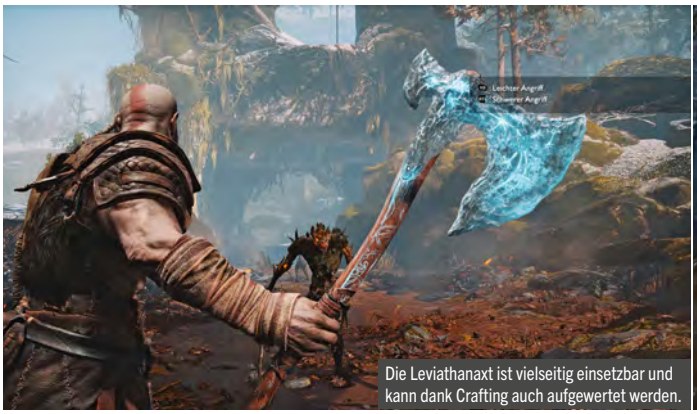
Kampfmaschine mit Verantwortung

Aber nicht nur die Umgebung hat sich verändert, auch Kratos selbst ist im Reboot ordentlich gereift: Statt eines nicht enden wollenden Rachefeldzuges steht diesmal die Beziehung zwischen dem Kriegsgott und seinem Sohn Atreus im Vordergrund, die zusammen eine beschwerliche Reise auf den höchsten Berggipfel unternehmen, um die Asche von Kratos' verblichener Frau zu verstreuen. Dabei erwarten euch aber nicht nur anspruchsvolle Kämpfe aus der Third-Person-Perspektive, sondern auch Klettereinlagen, kleinere Rätsel, Nebenmissionen und natürlich jede Menge Dialoge zwischen Vater und Sohn, die das Erkunden der teils recht offen gehaltenen Abschnitte immer wieder auflockern.

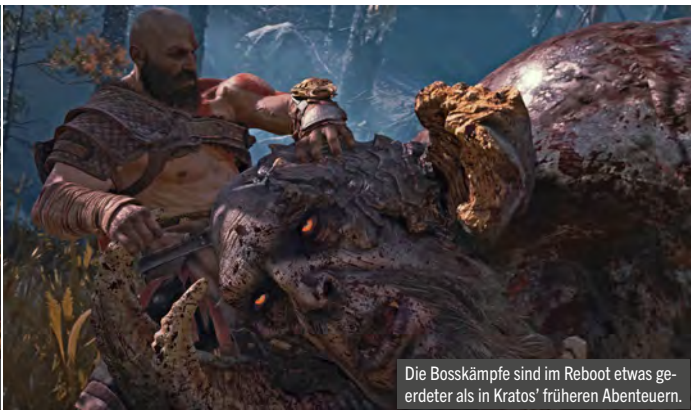
Im Gedächtnis bleibt bei God of War aber schlicht das Gesamterlebnis, die Eleganz, mit der es seine verschiedenen Elemente zu einem Action-Adventure wie aus einem Guss verbindet – inklusive einer Kameraführung, die das gesamte, etwa 25-30 Stunden lange Spiel wirken lässt, als wäre es in einem einzigen Take aufgenommen worden. Die Technik tut ihr übriges: Schon auf der PS4 spielt God of War dank gestochen scharfer Texturen, detaillierter Geometrie und eindrucksvoller Effekte grafisch in der höchsten Liga – bis heute!

Ist die neue Version auch die beste?

Fast vier Jahre nach seinem Erstauftritt auf der PS4 beehrt Kriegsgott Kratos endlich auch den PC und tritt damit in die Fußstapfen ehemaliger Exklusivspiele wie Horizon: Zero Dawn, Detroit: Become Human und Days Gone. Mit Unterstützung des Port-Studios Jetpack Interactive hat Entwickler Santa Monica Studio eine vorbildliche Portierung hinbekommen, die dank guter Skalierbarkeit auf einer großen Bandbreite an Systemen läuft. Deutliche grafische Verbesserungen solltet ihr allerdings, insbesondere gegenüber der geupdateten Version auf



Die Leviathanaxt ist vielseitig einsetzbar und kann dank Crafting auch aufgewertet werden.

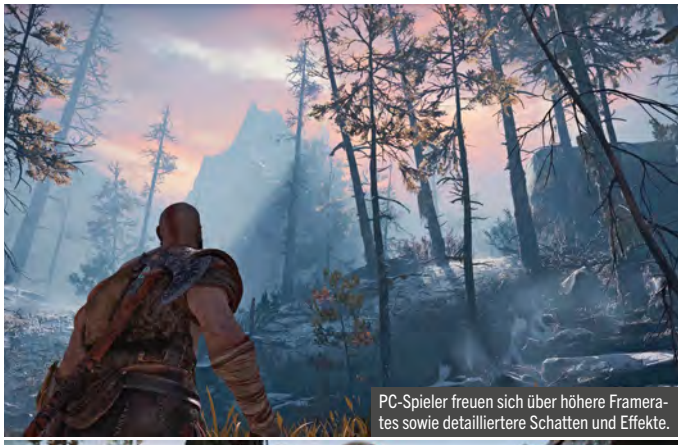


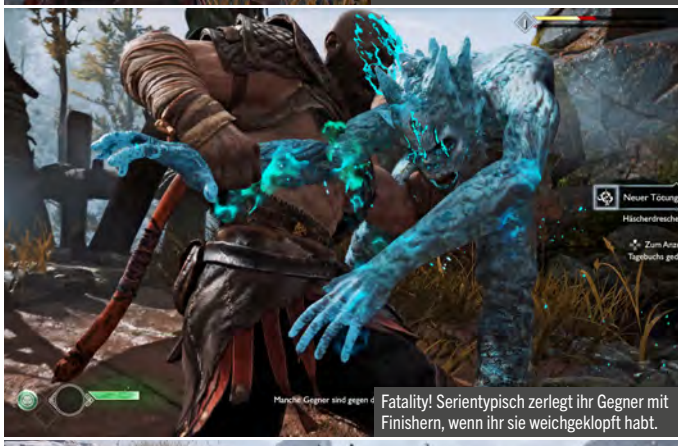
Die Bosskämpfe sind im Reboot etwas geerdeter als in Kratos' früheren Abenteuern.

der PS5, nicht erwarten. Bereits seit Februar vergangenen Jahres können PS5-Besitzer God of War in 4K-Auflösung bei gleichzeitig fast konstanten 60 Fps genießen. Der Unterschied: Die Playstation-Version von God of War setzt für ihre 4K-Darstellung auf Checkerboard-Rendering, läuft also nativ nicht in „echtem“ 4K.

In der PC-Version könnt ihr das natürlich ändern, entsprechend performante Hardware vorausgesetzt. Als Upsampling-Verfahren hat das Spiel aber außerdem Nvidias DLSS und AMDs Fidelity FX Super Resolution an Bord. Beide Systeme machen einen sauberen Job, in puncto Schärfe hat die Nvidia-Technik aber etwas die Nase vorn. Einsteigen könnt ihr ins Spiel schon mit recht moderater Hardware, natives 4K bei maximalen Details schaffen aber nur High-End-Karten und -Prozessoren mit Bildraten jenseits der 60 – in Full HD erreicht ihr die magische Schwelle dafür schon mit einer Geforce GTX 1080.

Das Testsystem unserer PCGH-Kollegen mit einem Ryzen 9 5950X und einer Geforce RTX 3090 spuckte im Test bei allen Einstellungen auf maximaler Stufe durchschnittlich 51,4 Fps aus, wenn wir uns in einer Umgebung mit vielen Effekten, in dem Fall im Teleportationsraum in Tyrs Tempel, aufhielten.


PC-Spieler freuen sich über höhere Frameratestes sowie detailliertere Schatten und Effekte.


Fatality! Serientypisch zerlegt ihr Gegner mit Finishern, wenn ihr sie weichgeklopft habt.

Der scheinbar unverwundbare Fremde hat Kratos von Anfang an auf dem Kieker.

Dezente Verschönerungen

Auf Wunsch dürft ihr die Detailstufe aber auch auf „Original“ stellen, dann wird God of War mit den (immer noch sehr beeindruckenden) Grafikeinstellungen der PS-Version wiedergegeben. Apropos Details: Hier ergeben sich die wenigen optischen Neuerungen in der PC-Version. Am ehesten stechen euch hier noch die schärferen und zahlreicheren Schatten ins Auge. Außerdem kommt der PC-Kratos mit präziserer Umgebungsverdeckung und akkurater berechnetem Nebel daher, wofür ihr aber schon sehr genau hinschauen müsst. Da das Spiel noch unter DirectX 11 läuft, müsst ihr auf moderne Technik-Spielereien wie Raytracing leider verzichten.

Im Rage-Modus teilt ihr mit bloßen Fäusten aus. Kratos ist eben immer noch Spartaner!

Die PC-Version unterstützt dafür bei den Bildformaten neben 16:9 auch noch 16:10-Auflösungen und sogar Ultrawide 21:9 – das war auf Konsole nicht möglich und funktioniert in der neuen Version tadellos. Die Entwickler haben die Version eigens auf das neue Bildformat angepasst, damit auch in den vorher abgeschnittenen, unsichtbaren Bildbereichen alles nach dem Rechten läuft. Abschließend zur Steuerung: Auch mit Maus und Tastatur metzelt es sich erstaunlich solide – wir haben beim Test aber trotzdem instinktiv zum Controller gegriffen, für den das Spiel ursprünglich gemacht wurde. Ein Muss ist er aber nicht.

Keyboard-Kratosse profitieren darüber hinaus von der unterstützten Nvidia-Reflex-Technologie, die gerade auf 60hz-Monitoren ein besseres Spielgefühl mit geringer Latenz herstellt – und das ist vor allem für die ziemlich knackigen, höheren Schwierigkeitsgrade ein willkommener Bonus. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm

„Ein sauberer PC-Port und immer noch ein fantastisches Spiel!“

God of War hat mich persönlich zwar noch nie so völlig aus den Latschen gehauen wie viele andere, ich kann aber trotzdem anerkennen, dass es von vorne bis hinten ein superb gestaltetes Spiel ist, dem man die Hochglanzpolitur an jeder Ecke ansieht. Und vor allem ist es einer der besten Vertreter einer Art von Spielen, die man heutzutage fast nur noch von Sony kriegt: ein filmreifer Einzelspieler-Blockbuster, bei dem auch das Gameplay nicht zu kurz kommt! Nicht zu viele Systeme, keine zu große Spielwelt, keine Online-Funktionen, aber dafür eine gelungene, toll geschauspielerte Geschichte und ein motivierender Spielverlauf mit jeder Menge Feinschliff. Zum PC-Port an sich gibt es eigentlich gar nicht viel zu sagen, was in diesem Fall eine gute Nachricht ist: Ihr bekommt die mit einem kleinen, aber feinen Vorsprung beste Version des Spiels, es läuft sehr ordentlich und steuert sich gut. Für Kenner der PS-Version sind die Neuerungen zu marginal, um einen Neukauf zu rechtfertigen, für die ist dieser Port aber auch nicht gedacht. Für PC-Spieler, die noch die Fahne des guten, alten Singleplayers hochhalten, führt kein Weg an God of War vorbei.

PRO UND CONTRA

- ✚ Wunderschöne Spielwelt, beeindruckende Szenen
- ✚ Sehr eingängiges Kampfsystem mit taktischer Tiefe
- ✚ Toll erzählte, wendungsreiche Geschichte
- ✚ Charaktere mit emotionaler Tiefe
- ✚ Handwerk und Level-ups motivieren
- ✚ Clevere Puzzles
- ✚ Top-Grafik mit knackscharfen Texturen
- ✚ Motivierende Hub-Struktur mit lohnenswertem Backtracking
- ✚ Zahlreiche optionale Herausforderungen, auch nach dem Story-Ende
- ✚ Vier gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade (jederzeit änderbar)
- ✚ Gute Skalierbarkeit der Grafik für viele Systeme
- ✚ Ultrawide-Support
- ➖ Kameraperspektive im Kampf zu unübersichtlich
- ➖ Bosskämpfe erreichen nicht die Opulenz von God of War 3
- ➖ Kaum eigenständige neue Ideen

WERTUNG **9**

Ruined King
A League of Legends Story

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Airship Syndicate
Hersteller: Riot Forge
Termin: 16. November 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Mit Ruined King probiert man sich innerhalb des League-of-Legends-Universums erstmalig an einem Story-basiertem-Singleplayer. Ob dieses Experiment gelingt und was das rundenbasierte Kampfsystem draufhat, erfahrt ihr von uns im Test.

Von: Benjamin Lachmann & Philipp Sattler

Ruined King: A League of Legends Story ist der erste Ausflug in die Welt von Runeterra mit größerem Fokus auf Story. Naja, zumindest im Games-Bereich, denn Teamfight Tactics, Legends of Runeterra und League of Legends selbst sind alles Titel, die ihren Fokus eher auf Multiplayer-Partien setzen und deswegen nicht wirklich viel Geschichte beinhalten. Ansonsten konnte man die Welt bereits durch verschiedene Nicht-Gaming-Inhalte kennenlernen. So gibt es Kurzgeschichten, Comics, Musikvideos und Cinematics, welche alle auf der League-of-Legends-Homepage einsehbar sind. Auch die erfolgreiche Netflix-Serie Arcane liefert einen tieferen Einblick in die durch League of Legends eingeführte Welt.

Mit der Treppe nicht ins nächste Stockwerk, sondern nur in die Wand zu gelangen, kann leider schon das eine oder andere Mal vorkommen.

Mit Ruined King geht jetzt aber zum ersten Mal ein vollständiges Singleplayer-Erlebnis mit Story-Fokus an den Start. Der Spieler soll nicht nur durch das Gameplay, sondern auch durch diverse Charaktere, die Welt, in der sie leben und durch die dort spielende Handlung überzeugt werden. Wie und ob das überhaupt funktioniert, erfahrt ihr jetzt von uns im Test.

Wer oder was ist überhaupt der Ruined King?

Bei Ruined King handelt es sich um ein klassisches rundenbasiertes Rollenspiel, welches von Airship Syndicate entwickelt wurde. Es ist also kein Wunder, dass es wirklich sehr stark an Battle Chasers: Nightwar erinnert, was ein früherer Titel von Airship Syndicate ist. Veröffentlicht wird das Ganze von Riot Forge, was eine neue Sparte von Riot Games darstellt, die sich komplett auf die Zusammenarbeit mit Drittanbieter-Studios fokussiert. Durch Riot Forge sollen Spiele veröffentlicht werden, die das LoL-Universum logisch erweitern. Ruined King stellt hierbei den ersten Titel dar. Der kurzweilige Rhythmus-Spaß Hextech Mayhem ist inzwischen aber auch schon erschienen – den Test hatten wir ja bereits im Heft.

Inhaltlich geht es bei Ruined King: A League of Legends Story, wie der Name schon vermuten lässt, um den Ruined King, also den als „Gestürzter König“ bezeichneten ehemaligen Herrscher Viego. Dieser ist vor langer Zeit durch den Verlust seiner Geliebten dem Wahnsinn verfallen und soll nun wiedererweckt werden, um Verwüstung über das Land zu bringen. Dem ganzen Plan stellen wir uns mit einer Gruppe von sechs ungleichen Champions entgegen. Bevor wir aber näher auf die Charaktere und deren Fähigkeiten eingehen, schauen wir uns doch erst einmal das allgemeine Kampfsystem an.

Wenn du es mal verstanden hast …

Das Kampfsystem ist rundenbasiert, das heißt, alle greifen der Reihe nach an. Die Angriffsreihenfolge ist hierbei aber nicht fest vorgegeben, sondern orientiert sich am Hast-Wert eines jeden Charakters. Je höher der Hast-Wert, desto schneller kann man auch wieder angreifen. Bis jetzt noch nichts allzu Besonderes. Interessant wird es, wenn man die ganzen anderen Faktoren mit einberechnet, welche die Zugreihenfolge zusätzlich beeinflussen. So hat jeder Skill eine gewisse Geschwindigkeit, diese reicht von „sofort“ über „schnell“ bis hin zu „langsam“. Je stärker die Angriffe, desto langsamer sind sie meistens. Man muss gut überlegen, ob es sich lohnt, für eine stärkere Fähigkeit viel Zeit aufzuwenden und damit in der Zugreihenfolge immer weiter nach hinten zu rutschen. Visualisiert wird das durch eine Zeitleiste am unteren Bildschirmrand. Hierbei ist der Charakter am linken Ende immer an der Reihe und nach seiner Aktion rücken alle anderen ein Stück auf. Die Zeitleiste ist zusätzlich noch in drei Ebenen unterteilt, die als Lanes bezeichnet werden. Skills können beliebig auf eine der Lanes angewandt werden, was unter Umständen gewisse Vorteile bieten kann. Die mittlere Lane ist der Standard und hat deswegen keine speziellen Besonderheiten. Die obere Lane, die auch als Tempolane bezeichnet wird, verringert die Wirksamkeit der von euch gewirkten Fähigkeit, macht sie dafür aber schneller. Sie rutscht dann also nach links. Die untere Lane macht hingegen das genaue Gegenteil. Der gewirkte Skill bekommt mehr Power, wird dafür aber auch langsamer und rutscht folgendermaßen weiter nach rechts. Deshalb wird die untere auch als Schadenslane bezeichnet.

Skills mit der Geschwindigkeit „sofort“ funktionieren unabhängig von diesem System, da sie immer sofort eingesetzt und weder von den Vor-, noch den Nachteilen der Lanes beeinflusst werden. Wie und wann Skills von euch eingesetzt werden, ist also genauso wichtig wie die Wahl des Skills. Man kann viel Zeit damit verbringen, die verschieden schnellen Angriffe auf den unterschiedlichen Lanes auszuprobieren und sobald man mal das Gefühl dafür raushat, läuft das Ganze auch richtig gut.

Die Umgebungen, in denen man unterwegs ist, sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Fans dürften sich sehr über die erkundbare Welt freuen.

Die rundenbasierten Kämpfe finden meistens in einem 3vs3-Szenario statt, aber auch größeren Gegnern muss sich unsere Truppe manchmal stellen.

Champions einer anderen Liga

Kommen wir jetzt aber mal zu der bereits erwähnten Truppe von Abenteurern. Die sechs mehr oder weniger heldenhaften Champions Miss Fortune, Illaoi, Braum, Pyke, Ahri und Yasuo stellen die spielbaren Charaktere dar. Und ja, hier ist es wichtig, diese alle namentlich zu erwähnen, da es sich ausschließlich um Charaktere handelt, die man aus den Riot-Titeln bereits kennt. Selbst der Gestürzte König Viego und einige der anderen Charaktere, die man während des Abenteuers trifft, sind bereits bekannt. Wir möchten hier aber nicht zu viel vorwegnehmen, denn Fans des Universums dürften sich über den ein oder anderen Auftritt freuen. Auch bei den sechs Hauptcharakteren kommt Freude auf. Die komplett unterschiedlichen Figuren und deren Eigenschaften und Überzeugungen treffen im Laufe des Spiels immer und immer wieder aufeinander und das sorgt für sehr interessante Dynamiken in der Gruppe. Die einzelnen Hintergrundgeschichten der Champions kennenzulernen und diese dann miteinander interagieren zu sehen, macht einfach Spaß.

Durch charmant geschriebene Dialoge und die sanfte Einführung in die Welt und ihre ganzen Regionen werden nicht nur langjährige Fans des Franchise abgeholt, sondern auch Neuankömmlinge. Wobei Lore-Kenner natürlich am meisten Freude daran finden werden, die seit vielen Jahren bekannten Charaktere endlich mal richtig miteinander interagieren zu sehen.

Es wird einem einfach warm ums Herz, wenn Illaoi, eine Krakenpriesterin des Buhru-Volkes, mit dem aus Freljord stammenden Beschützer Braum flirtet, da sie seinem nordischen Charme einfach nicht widerstehen kann. Selbst die schwächeren Story-Momente werde also gut durch die Charaktere getragen. Dies ist aber auch bitter nötig, da mit der Geschichte eindeutig mehr möglich gewesen wäre und Ruined King leider nur die Oberfläche des League-Universums ankratzt.

Ursprünglich war offenbar geplant, Ruined King zeitgleich mit dem Update zu veröffentlichen, welches Viego als spielbaren Charakter zu League of Legends hinzufügt. Das hätte die Möglichkeit geboten, den Charakter und seine Geschichte noch davor in Ruined King zu erleben und hätte für ordentlich frischen Wind gesorgt. Die Pandemie machte hier leider einen Strich durch die Rechnung und so wurde Ruined King nun erst lange nach dem LoL-Debüt Viegos veröffentlich, weshalb schon im Voraus vieles über ihn und seine Geschichte bekannt war. Das ist natürlich schade, da es die Story für Fans nur noch weniger spektakulär wirken lässt.

Durch das interessante Kampfsystem mit den verschiedenen Lanes und Geschwindigkeiten und die schönen Customize-Optionen der Charaktere wird hier aber genug Abwechslung geboten. Man kann bei jedem Charakter zusätz-

Diverse kleinere Rätsel, wie das Ausrichten von Lichtstrahlen, sind in den Dungeons zu finden. Nicht sonderlich fordernd aber abwechslungsreich.

Charaktere können auch außerhalb des Kampfes Fähigkeiten einsetzen. Hier wird der Tornado von Yasuo benötigt, um die Plattform anzutreiben.

lich zu den Items, welche nur die Stats beeinflussen, nämlich noch die einzelnen Fähigkeiten und die so genannten Runen verbessern. Die Punkte für diese beiden Systeme werden durch klassische Level-ups freigeschaltet, also durch XP von besiegten Gegnern. Diese verschiedenen skillbaren Fähigkeiten und Runen reichen von einfachen Damage-Boni bis hin zu speziellen Effekten, die euch zum Beispiel nach einem gewonnenen Kampf heilen oder besiegte Gegner explodieren lassen, was dann an umstehenden Feinden Flächenschaden anrichtet. Hier lässt sich wirklich viel ausprobieren, um unter den verschiedenen Skillmöglichkeiten und Charakteren interessante Kombinationen zu finden. Ihr könnt die Punkte auch beliebig wieder aus den Fähigkeiten und Runen entfernen, um andere Wege zu skillen auszuprobieren. Was sehr schön zu sehen ist: Die einzelnen Skills der Charaktere sind an die bereits bekannten Fähigkeiten aus League of Legends angelehnt. So werden sich Fans direkt vertraut fühlen, obwohl die Kampfsysteme der beiden Spiele recht weit auseinanderliegen.

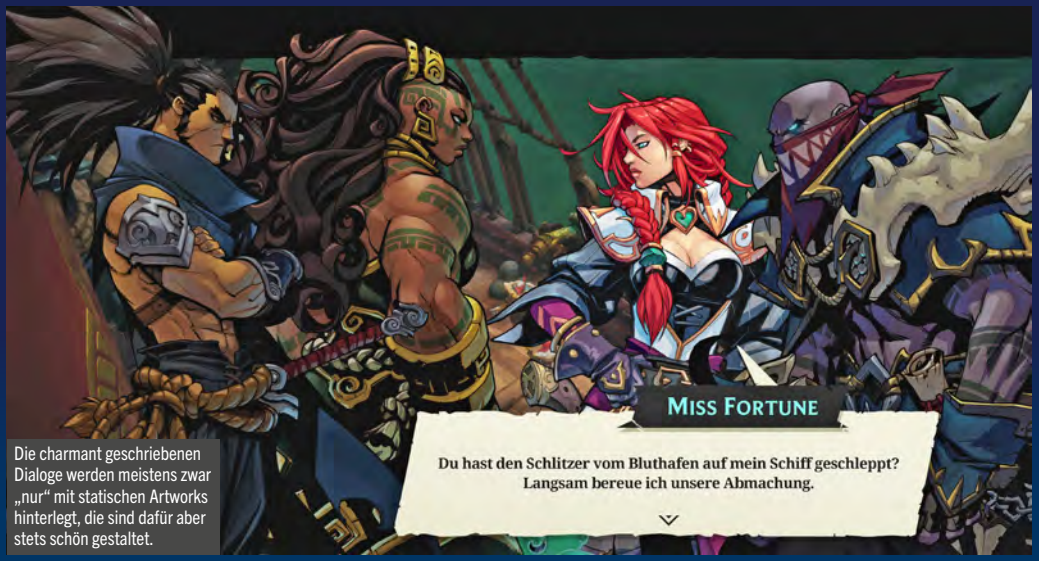
Ein Beispiel ist die ultimative Fähigkeit von Miss Fortune, sowohl in LoL als auch in Ruined King einen Kugelhagel mit mehreren Salven mit ihren Pistolen abzufeuern. Sogar im Kartenspiel Legends of Runeterra besitzt ihre Karte diese Fähigkeit. Dies gibt einem wirklich das Gefühl, in einer übergreifenden Welt unterwegs zu sein und überall mit den gleichen Charakteren zu spielen und diese so immer näher kennenzulernen.

Der Fakt, dass die bekannten Synchronsprecher Riot-typisch einen tollen Job machen, lässt die Charaktere direkt noch besser funktionieren. Apropos Voice Acting: Da wir gerade schon dabei sind, lasst uns doch direkt über die restliche Sound-Umsetzung reden.

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Abgesehen von ein paar kleinen Nebencharakteren, die euch einmalig eine Nebenquest andrehen oder einen Shop führen, sind quasi alle Dialoge vertont. Vor allem in Cutscenes, Story-Momenten und Dialogen zwischen den Charakteren überzeugt Ruined King hier auf ganzer Linie.

Auch musikalisch hat man sich nicht lumpen lassen und Gareth Coker ins Boot geholt. Dieser ist in erster Linie bekannt für seine Arbeit an Ori and the Blind Forest und Ori and the Will oft the Wisps, welche beide mit einem atemberaubenden Soundtrack auftrumpfen. Ruined King braucht sich hinter den beiden aber nicht verstecken, denn auch hier wird eine Videogame-Soundtrack-Höchstleistung geboten. Der düstere und mysteriöse Stil bleibt an vielen Stellen erhalten, wird aber mit einer ordentlichen Prise verspieltem Piraten-Klängen erweitert. So hören sich die Songs der gefährlichen Schatteninseln an vielen Stellen so an, als ob sie direkt aus einem der Ori-Titel übernommen wurden (was wohl eines der größten Komplimente ist, die man einem Videospiel-Soundtrack geben kann). Die musikalische Untermalung Bilgewassers hingegen, also der Piratenhauptstadt, geht atmosphärisch in eine völlig andere, aber ebenso gelungene Richtung. Diese Mischung sorgt dafür, dass der Soundtrack auf eigenen Füßen steht und nicht zu sehr durch seine Ähnlichkeit zu den anderen Werken Cokers untergeht.



Die charmant geschriebenen Dialoge werden meistens zwar „nur" mit statischen Artworks hinterlegt, die sind dafür aber stets schön gestaltet.

Es kommt auch auf die äußeren Werte an

Das eigentliche Gameplay und die Welt, in der es stattfindet, sind sehr ansehnlich gestaltet. Das Figurendesign und die diversen Zwischensequenzen bieten einen ungemein stimmigen Stil. Auch hier erinnert Ruined King wieder stark an Battle Chasers: Nightwar, was aber absolut nicht schlimm ist, sondern eher für die hohe Qualität und den guten Wiedererkennungswert des Stils der Designer spricht. Manche der Champions sehen in Ruined King sogar besser aus als ihre Ursprungsversionen im Hauptspiel League of Legends. Auch die aus der Lore bekannten Umgebungen, die man aber noch nie „live" gesehen hat, wurden mit sehr viel Detailreichtum zum Leben erweckt. Egal, ob man sich im von Piraten dominierten Bilgewasser aufhält, die gruseligen Schatteninseln durchstreift oder in einem der vielen kleinen Dungeons und Tempel unterwegs ist, Ruined King nutzt die Welt von Runeterra perfekt als Vorlage und baut die Gebiete schön abwechslungsreich und mit sehr vielen kleinen Referenzen an die anderen Riot-Titel auf.

Man hat auch viel Gelegenheit, um sich die Umgebungen genauer anzuschauen, da man viel Zeit damit verbringt, Gegenstände zu sammeln und diversen Nebenmissionen nachzujagen. Diese Sidequests sind auch schön gestaltet, da sie einerseits oftmals die Hintergrundgeschichten der Charaktere miteinbeziehen und andererseits auch einfach organisch in die Welt eingearbeitet wurden.

Die Animationen im Kampf sind auch sehr gelungen, sie schlucken auf Dauer aber zu viel Zeit. Vor allem die Animationen der ultimativen Angriffe sind bei den ersten paar Malen hübsch anzusehen, werden durch ihre Dauer von einigen Sekunden aber schnell nervig. Hierfür gibt es die Option, das kom-

Die geangelten Fische könnt ihr gegen „schwarze Male“ eintauschen, mit denen sich besonders seltene Items in versteckten Shops kaufen lassen.

plette Geschehen innerhalb eines Kampfes mit doppelter Geschwindigkeit abzuspielen. Dies verringert die Wartezeit zwar angenehm, ist aber eher eine Art Workaround als eine wirklich gute Lösung des Problems.

Quality of life and death

Der mit Abstand größte Kritikpunkt sind eigentlich viele kleine Mängel, die zusammen an der Qualität nagen. Von diversen fehlenden Quality-of-Life-Funktionen über haufenweise kleinere Bugs bis hin zu schlichtweg fragwürdigen Gamedesign-Entscheidungen ist hier alles mit dabei. Warum gibt es zum Beispiel überhaupt die Funktion, dass das Spiel automatisch speichert, wenn das so unregelmäßig passiert, dass man eigentlich immer darauf angewiesen ist, manuell nachzuhelfen? Warum ist Angeln ein eigener Menüpunkt, während die Questliste im Bildschirm der Kartenanzeige untergebracht wird? Warum wird in diversen Dungeons ein ganz spezifischer Charakter verlangt, um eine Türe zu öffnen, und man wird dann zu ewigem Backtracking gezwungen, wenn man sich die ganzen Sammelgegenstände unter den Nagel reißen will? Warum ist allgemein die ganze Erfahrung insgesamt so langatmig gestaltet? Es gibt eindeutig zu wenige Schnellreisepunkte in der Welt, weshalb man oft darauf angewiesen ist, einfach zu laufen, was auch langsam und dröge funktioniert. In einen Moment ficht man einen spannenden Kampf gegen interessante Gegner aus, und im nächsten glitcht man irgendwie durch den Boden und kommt nicht mehr heraus. Mal läuft man durch die schöne Welt und bewundert die tollen Umgebungsdetails, und direkt danach fällt einem auf, dass sich das komplette HUD verabschiedet hat und auch nicht mehr einblenden lässt. Hin und wieder rätselt man in einem der Dungeons herum, wie man denn an die letzte noch fehlende Kiste kommt, bis einem auffällt, dass der Weg eigentlich sehr einfach ist und nur die Karte den Dungeon-Aufbau absolut irreführend darstellt.

Wir könnten noch wirklich lange so weitermotzen, ihr versteht aber wohl, worauf wir hinauswollen. Keine dieser Kleinigkeiten ist kriegsentscheidend, man fragt sich aber, warum diese Fehlerchen im Quality Testing nicht aufgefallen sind.

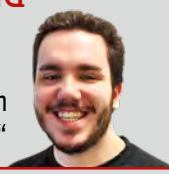
Eine Sache muss noch gesondert angesprochen werden, da diese an einigen Stellen das ganze Kampfsystem durcheinanderbringt. Und zwar ist bei manchen Angriffen so, dass sie auf Teufel komm raus nicht das richtige Ziel treffen wollen. Besonders aufgefallen ist uns das bei Pykes Fähigkeit „Zielmarkierung“, die auf einen einzelnen Gegner diverse Debuffs wirkt. Diese wollte in unserer kompletten Testzeit von etwa 40 Stunden nicht ein einziges Mal richtig funktionieren, und anstatt den ausgewählten Gegner anzuvisieren, wurde gefühlt zufällig entschieden, welcher denn nun genau getroffen werden soll. Ob das wirklich ein Bug ist und der Angriff eigentlich gezielt ausführbar sein soll, oder ob er genau so funktioniert, wie er soll, aber der Beschreibungstext der Fähigkeit irreführend formuliert wurde, ist hier die große Frage. Das Endergebnis ist aber so oder so, dass Angriffe in teilweise entscheidenden Momenten danebengehen, was wirklich irritierend und störend ist.

Schlussendlich bleibt trotz alledem ein wirklich feines Rollenspiel übrig. Etwas mehr Zeit und Aufwand bei den Kleinigkeiten hätte aber zusätzliche Wunder gewirkt und dafür gesorgt, dass aus „Sehr gut“ ein „Fantastisch“ geworden wäre. ❑

Mit einem Wechsel zu Tempolane kann man in diesem Beispiel vor dem Gegner angreifen, macht dann aber auch direkt weniger Schaden. (Bild aus der PC-Version)

MEINE MEINUNG

Benjamin Lachmann



„Endlich ein richtiges Singleplayer-Erlebnis in der Welt von Runeterra!“

Ich habe in den vergangenen zehn Jahren schon fast unangenehm viel Zeit mit League of Legends verbracht. In letzter Zeit konnte ich mich aber einfach nicht aufraffen, mich wieder in das Spiel einzuarbeiten, und das, obwohl bei mir durch Arcane mehr Interesse als je zuvor an der Welt und der Lore von Runeterra besteht. Ruined King kam für mich also gerade zur perfekten Zeit und hat mich glücklicherweise auch in quasi allen Belangen überzeugt. Die mir vertrauten Charaktere in einer superschön ausgearbeiteten Welt miteinander interagieren zu sehen und viel über sie und ihr Umfeld zu erfahren, hat mir extrem gut gefallen. Die Kombination der bekannten LoL-Optik mit dem Comic-Artstyle funktioniert meiner Meinung nach auch fantastisch. Vom Sound wurde ich komplett umgehauen, da ich zwar gutes Voice Acting erwartet, aber irgendwie komplett übersehen hatte, dass Gareth Coker als Komponist mit dabei ist. Als riesiger Fan der Ori-Titel und deren Soundtracks hat mich das natürlich besonders gefreut. Leider hat mich das Spiel, obwohl das Grundgerüst so gut ist, an vielen Stellen mit seinen Bugs und störenden Kleinigkeiten genervt. Hier könnte von Entwicklerseite mit Updates nachgeholfen werden, was diese vielen kleinen Makel für mich entkräften würde. Mal schauen, ob sich da noch was tut. Ansonsten ist Ruined King ein hervorragendes rundenbasiertes RPG, welches bei vielen Spielern wohl die Lust auf mehr League of Legends nach dem Schauen von Arcane stillen dürfte.

PRO UND CONTRA

- ✚ Coole Charaktere
- ✚ Interessantes Kampfsystem
- ✚ Schöner, eigener Artstyle
- ✚ Tolle Musik und Vertonung
- ✚ Endlich Singleplayer in Runeterra
- ✚ Viele Skill-Möglichkeiten für alle Charaktere
- ✚ Nebenquests, die angenehm zur Lore beitragen
- ✚ Unterhaltsame Dialoge
- ➖ Häufige Bugs und Fehler
- ➖ Viele eher kontraintuitive Design-Entscheidungen
- ➖ Ausbaufähige Story

WERTUNG **8**

Nobody Saves the World

Genre: Action-RPG
Entwickler: Drinkbox
Hersteller: Drinkbox
Termin: 18. Januar 2022
Preis: ca. 21 Euro
USK: ab 16 Jahren

Die Dialoge sind mehr oder weniger unterhaltsam bzw. „lustig", allgemein bleibt der Humor aber eher zahm.

Füllt das Action-RPG des Studios hinter Guacamelee! die aktuelle Winterflaute, oder enttäuscht der neue Titel von Drinkbox? Das klären wir in unserem Test zu Nobody Saves the World.

Von: Simon Hoffmann & Lukas Schmid

Willkommen liebe Videospielwelt im Post-Weihnachtsloch. Das Wetter ist bescheiden, die Gesichter müde-demotiviert und die Spieleindustrie wartet während dem Zählen der Festtagseinnahmen freudig auf den Frühling. Eigentlich nicht der Zeitpunkt, um ein hochwertiges Spiel zu veröffentlichen. Genau jetzt aber releast Drinkbox Games, das Entwicklerstudio hinter Guacamelee!, sein neues Werk: Nobody Saves the World stößt mitten hinein in die typische Post-Weihnachts-Dröge. Kann sich der Titel qualitativ als würdiger Nachfolger der famosen Guacamelee!-Reihe behaupten, oder setzt sich die Neujahrs-Flaute fort?

Nobody Saves the World ist ein Action-RPG, in welchem ihr den Hauptcharakter Nobody steuert. Bei dem handelt es sich um ein androgyn-humanoides Wesen, welches sich durch die Fähigkeit auszeichnet, Kirby-esque verschiedene Formen annehmen zu können. Ein Ritter ist dabei ebenso Teil des Aufgebots wie eine Schildkröte, eine Ratte, ein Bogenschütze, ein Pferd und viele weitere Verwandlungen, welche im Laufe des Spiels freigeschaltet werden.

Von Menschen und Mäusen

Natürlich bringen diese Verwandlungen verschiedene Attribute mit sich, welche sich teilweise auf das Gameplay auswirken. So ist beispielsweise die Ratte während des Action-Gameplays aus der Top-Down-Perspektive schneller als der schwerfällige Ritter. Dieser wiederum besitzt eine höhere Angriffskraft als die Ratte – und so weiter. Jedoch gibt es auch die Möglichkeit, verschiedene Fähigkeiten diverser Verwandlungen zu kombinieren und somit zum Beispiel das Geschwindigkeitsdefizit des Ritters durch die Dash-Fähigkeit des Pferdes auszugleichen. Das ist ein wunderbarer Ansatz und begeistert insbesondere in den ersten Spielstunden.

Fast im Minutentakt werden die Spieler mit neuen Verwandlungen und Möglichkeiten konfrontiert, welche das Gameplay auflockern und zu neuen Kombinationsmöglichkeiten anregen. Was passiert wohl, wenn ich diese Attacke der Schildkröte mit dem Dauerfeu-

Warum haben wir beschlossen, ein Held zu werden? Laut dem Spiel gibt es dafür nur kreative und tiefgründige Antworten. Intelligenter wird der Humor in Nobody Saves the World leider so gut wie nie.

Ein bisschen Meta-Humor über Videospiele an sich darf natürlich auch nicht fehlen.

er-Angriff des Bogenschützen kombiniere? Oder mit dem Heilungseffekt einer anderen Variante? Oder mit beidem und dafür eine Fähigkeit der Schildkröte entferne?

Das Gameplay besteht, sowohl auf der Oberwelt als auch in den Dungeons, meist aus Kämpfen und Zeug einsammeln. Ersteres geschieht auf der Oberwelt immer wieder an den gleichen Stellen und bietet eine gute Möglichkeit zum Grinden. Die Dungeons wiederum sind bis auf wenige Ausnahmen meist zufallsgeneriert. Ihr Design weiß anfangs zu überzeugen, schließlich wird man immer wieder mit neuen Settings und Gegnern konfrontiert.

Am Gameplay hängt, zum Gameplay drängt doch alles, und obwohl simpel, macht Nobody Saves the World Laune. Das liegt nicht zuletzt an der sehr intuitiven Steuerung. Mit dem Controller funktioniert's zu jedem Zeitpunkt nachvollziehbar und direkt.

Unser Abenteurer muss nicht nur die Welt vor dem „Desaster" bewahren, sondern auch NPCs mit kleineren Übeln helfen. Die NPCs sind dabei leider nicht besonders kreativ oder lustig …

Stumpf ist Trumpf?

Die immer wieder wechselnden Verwandlungen des Nobodys bringen genau die Abwechslung, welche ein solch simples Gameplay benötigt, um mittelfristig zu motivieren. Neue Fähigkeiten motivieren ebenso zu mehr Experimentierfreudigkeit in der Auseinandersetzung mit Gegnern und fördern somit das Interesse, weiterzuspielen.

Und warum rennen wir überhaupt durch die virtuelle Welt? An allen Ecken und Enden erhalten wir von NPCs Quests. Erfüllen wir die, gibt's Erfahrungspunkte, mit denen wir im Level aufsteigen und unsere Basiswerte verbessern. Kennt man, mag man, funktioniert hier genauso wie in jedem anderen Action-Rollenspiel. Zusätzlich könnt ihr eure Angriffswerte mit aufgesammelten Geld verbessern.

Manche Quests sind an eine Variante des Nobodys gebunden, beispielsweise den Ritter. Wenn Ihr die Aufgabe erfüllt, steigern sich sowohl euer Erfahrungslevel, also auch der spezifische Level der Charaktervariante mit der Zeit. Und ebenfalls RPG-typisch müsst ihr auf eure Gesundheit achten. Ein klassisches Inventar existiert dabei nicht, stattdessen seid ihr auf Heilitems angewiesen, die von Feinden fallengelassen oder auf der Map gefunden werden. Das gilt auch für eure Magie-Leiste.

Eyecandy

Untermauert wird diese solide Basis durch eine herausragende Optik. Drinkbox beweist auch in diesem Spiel wieder ästhetische Klasse und kombiniert einen sanften Tiefenfilter gekonnt mit Farbeffekten, humorvollen und wiedererkennbaren Zeichnungen sowie einer kreativen Gestaltung der Welt, um keine visuelle Langeweile aufkommen zu lassen.

Alleine aufgrund dieser Kreativität macht es Spaß, die Welt in Nobody zu erkunden. Auch der Soundtrack weiß zu überzeugen, passt gut zu allen vorhandenen Situationen und vermittelt oft eine spaßige, aber dennoch aufregende Atmosphäre, also schlichtweg abenteuerlich. Hervorzuheben ist auch das hervorragende Sounddesign, welches während der Kämpfe ein sehr effektives und befriedigendes Gefühl von Wucht kommuniziert. Es fühlt sich gut an, Gegner zu attackieren und das dementsprechende audiovisuelle Feedback zu erleben.

Wir sehen die absurden Auswirkungen einer atomaren Kernschmelze mit Folgen für so manchen Einwohner der Wüste. Zumindest das Art-Design weiß hier zweifelsohne zu überzeugen.

Warum nicht auch mal die Ratte in einem Videospiel bis zum höchsten Level pushen? In Nobody gehört dies zum Konzept! Unkonventionelle Charakterklassen stehen im Vordergrund des gesamten Spiels.

Alles fein also? Nun, ihr habt vielleicht gemerkt, dass wir viel unseres Lobs dadurch eingeschränkt haben, dass wir es auf den Anfang des Spiels bezogen haben. Während es die ersten paar Stunden also wenig zu meckern gibt, zeigen sich danach die Schwächen des etwas über 20-stündigen Abenteuers.

Keine Macht den Drögen!

Das Gameplay beispielsweise, welches anfangs noch einen sehr abwechslungsreichen Eindruck hinterlässt, wird nach einer gewissen Zeit trotz verschiedener Varianten dröge und relativ stumpf. Während man zu Beginn noch motiviert ist, verschiedene Dinge auszuprobieren und zu erforschen, was bei welchen Gegnern strategisch die sinnvollste Attacke oder Handlung darstellt, verkommt das Spiel mit der Zeit zu einem Button-Mashing-Festival.

Dabei ist die Vielzahl der Fähigkeiten und Möglichkeiten theoretisch enorm. Doch in der Praxis fühlen sie sich nicht nur recht ähnlich an, sie spielen sich auch fast identisch. Somit gibt es mittelfristig höchstens die aktive Entscheidung zwischen Nah- und Fernkampfattacken. Große strategische Überlegungen sind hierbei nicht vonnöten.

Dass die Gegner-KI häufig alles andere als intelligent agiert, hilft auch nicht unbedingt. Insbesondere in Dungeons hängt eine Armada von Gegnern gerne mal in bester Spider-Man-Manier an Wänden fest, jedoch ohne sexy Latex-Ganzkörperanzug. Brenzlig wird es im späteren Spiel meist nur dann, wenn man mit vielen Gegnern auf engem Raum konfrontiert wird.

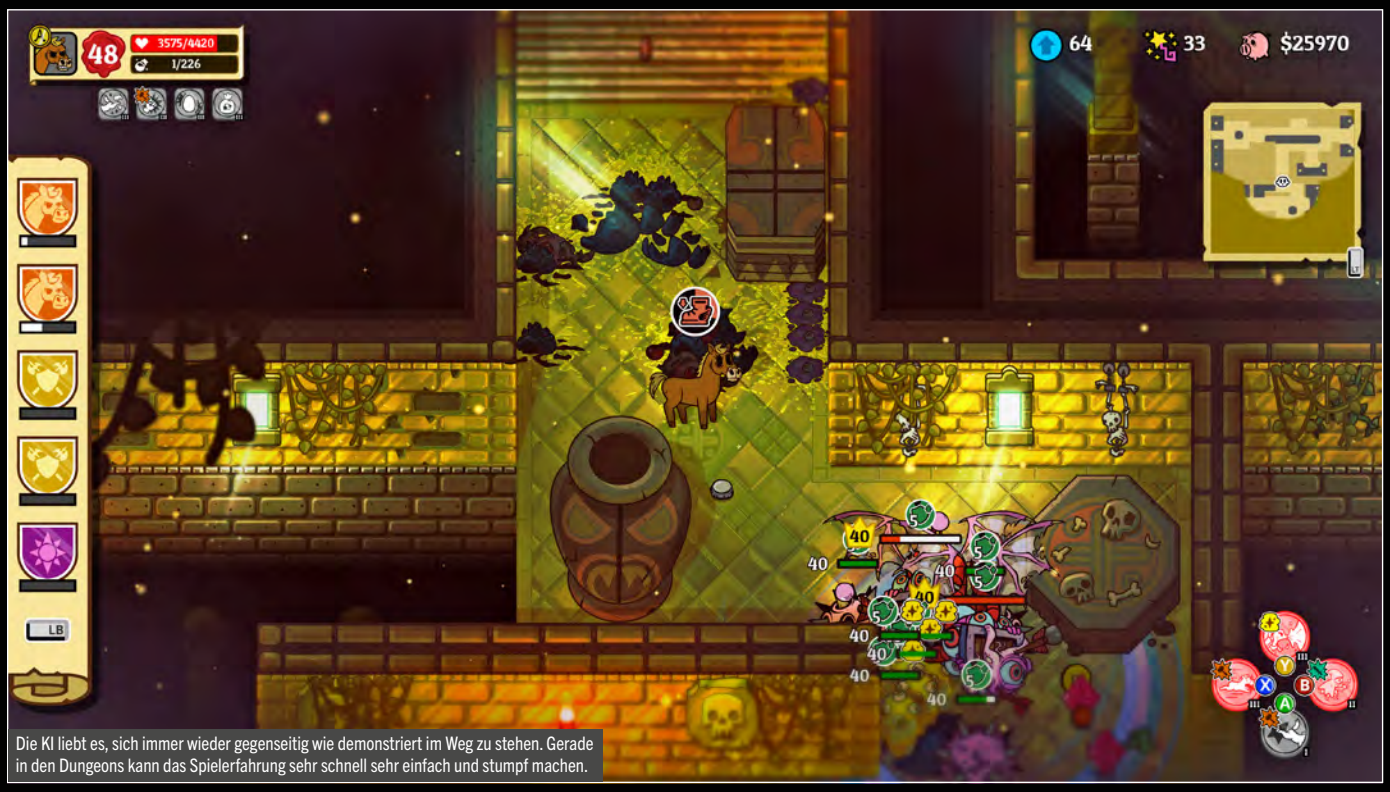
Oft ist es gar nicht so einfach, zu erkennen, wo genau man sich eigentlich gerade auf dem Bildschirm vor lauter Gewusel befindet. Dadurch wird der eigentlich einfache Schwierigkeitsgrad künstlich in die Höhe getrieben – ob bewusst oder unbewusst, sei dahingestellt.

Strategisch geht es ausschließlich in einigen der Bosskämpfe zu. Genau diese Passagen sind es, die am meisten Spaß machen. Die Gefechte gegen die Obermotze stellen eine Herausforderung dar, welche dazu motiviert, sich aktiv mit den Möglichkeiten der verschiedenen Helden-Varianten auseinanderzusetzen, strategische Gedanken zu entwickeln und mit diesen zu experimentieren. Diese Momente gibt es leider viel zu selten.

Eine weitere Demonstration der humoristischen Höhenflüge in Nobody Saves the World, inklusive Großbuchstaben. Wenigstens sieht die nicht besonders lustige Situtation relativ schick aus!

Repeat-a-Mania

Auch das Erfahrungssystem verkommt irgendwann zum hirnlosen Abarbeiten von Quests, was vor allem an der gleichförmigen Struktur liegt. Um in der Hauptstory voranzukommen, müssen nämlich Sterne gesammelt werden.



Die KI liebt es, sich immer wieder gegenseitig wie demonstriert im Weg zu stehen. Gerade in den Dungeons kann das Spielerfahrung sehr schnell sehr einfach und stumpf machen.

Die gibt's, wenn wir bestimmte Aufgaben während der Quests erledigen, und sie funktionieren immer nach demselben Schema: Führe einen Move aus – hier, ein Stern! Führe den Move noch einmal aus – hier, noch ein Stern! Führe einen anderen Move aus – rate mal, ein Stern! Und so weiter und so fort.

Diese Monotonie wird dankenswerterweise immer mal wieder durch etwas kreativere Quests aufgelockert. Dann gilt es beispielsweise, ein Interview mit einem NPC führen, oder wir begeben uns in Pferdeform auf ein Date mit einem stolzen Hengst. Wer könnte zu diesen Nüstern schon Nein sagen!

Solche Quests gibt es leider relativ selten, obwohl diese für die Darstellung der Welt absolut großartig sind. Die meiste Zeit sind die Aufgaben, mit welchen man hier konfrontiert wird, aber eben so austauschbar, dass sich dieser positive Aspekt praktisch aufhebt.

Ja, man kann sich oft entscheiden, welche Quests man absolvieren will und welche nicht. Und die Figuren-spezifischen Missionen sollten theoretisch mehr Spaß machen. Sie laufen aber zu oft auf dasselbe Hamsterrad hinaus, und es ist auch nicht möglich, sich nur auf seine oder seine Handvoll Lieblings-Varianten zu konzentrieren.

Um voranzukommen, muss fast jede unserer Figuren zumindest ein wenig gelevelt werden. Die scheinbare Freiheit bezüglich des Spielfortschritts stellt sich also irgendwann als leeres Versprechen heraus.

Die visuelle Vielfalt, das grandiose Sounddesign, all diese tollen Punkte nutzen sich mit der Zeit aufgrund dieser spielerischen Monotonie leider etwas ab und verlaufen in einem gleichförmigen Brei aus Rumlaufen, Kämpfen, Quests erfüllen, Repeat.

Genau um das zu vermeiden, wäre der Humor wichtig, welchen Drinkbox im Marketing immer wieder an vorderster Front bewirbt, um die Motivation und die Unterhaltung der Spielerschaft oben zu halten. Leider gelingt dies meistens eher weniger gut.

Lizenz zum Lachen?

Der Humor von Nobody Saves the World beruht in neun von zehn Fällen auf Plattitüden und popkulturellen Querverweisen – ulkige Charaktere, welche ulkige Dinge sagen, ulkige Dinge tun oder beides zusammen praktizieren. Jedoch gewöhnt man sich recht schnell an die augenscheinliche Absurdität der Welt und lacht weniger, als dass man sich vielmehr am Kopf kratzt

Wie in Guacamelee! hat man das Gefühl, dass die Schreiber sich selbst sehr witzig fanden und jedes Meme der letzten paar Jahre durch den Fleischwolf gedreht haben, um besonders hip und lustig zu wirken. Ironischerweise wirken die Schenkelklopfer genau deswegen furchtbar altbacken.

Weder ist das Spiel in seinem Humor besonders intelligent, noch besonders extrem oder kreativ. Manchmal ist der eine oder andere witzige Spruch dabei, doch gerade im Kontrast zum fantastischen Artdesign ist der Humor des Spiels nicht der Rede wert. Viele nette humoristische Ideen werden aufgeworfen, die wenigsten davon zu Ende gedacht.

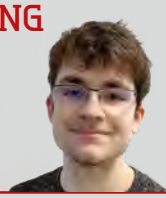
Ebenso ist die Story kaum relevant. Die Welt muss gerettet werden, also versuchen wir, die Welt zu retten. Ende. Viel mehr gibt es nicht zu berichten. Auch das ist natürlich kein Weltuntergang, nur bleibt die Frage offen, ob eine interessantere Geschichte der spielerischen Motivation angesichts der Monotonie des Gameplays hätte helfen können.

Die Frage, welche sich schlussendlich stellt, ist: Wie viel Monotonie verträgt mein spielerischer Alltag? Wenn ihr kein Problem damit habt, die immer gleichen Aufgaben mit minimalen Änderungen auszuüben, dann dürfte euch Nobody durchaus Freude machen. Wenn Ihr jedoch einen gewissen Grad an gestalterischer Kreativität in dem sucht, was ihr während der Spielzeit von mehr als 20 Stunden tut, dann solltet ihr die Finger von diesem Titel lassen.

Nobody Saves the World ist seit dem 18. Januar 2022 für PC und Xbox-Konsolen erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Simon Hoffmann



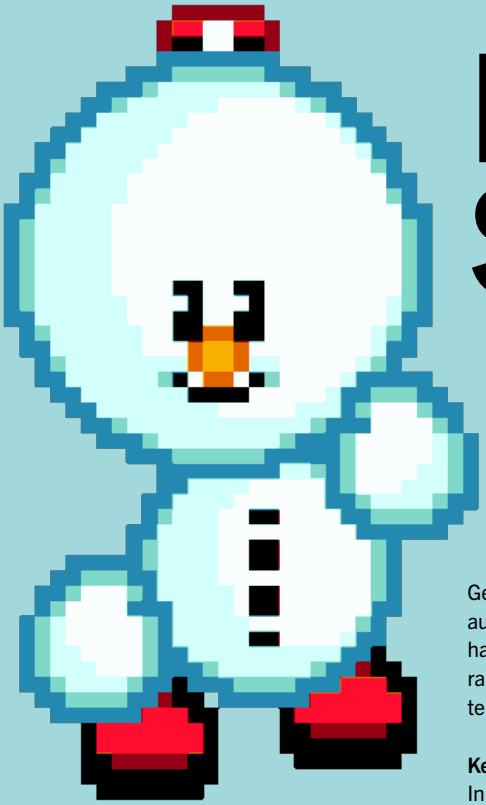
„Dieses Spiel könnte doch so viel besser sein …"

Ich will dieses Spiel wirklich mögen. Es macht an sich nichts wirklich falsch oder ist grotesk verbuggt. Doch es erreicht nach dem Anfang fast nie wieder sein enormes Potenzial, und das ist sehr schade. Schließlich würde ich mir ein herausragendes Action-RPG mit circa 20 Stunden, begeisterndem Gameplay, fantastischem Humor und wunderschönem Art-Style wünschen. Doch leider entspricht Nobody Saves the World nicht dieser Vorstellung. Es ist ein solides Action-Rollenspiel, ohne besonders nennenswerte Fehler oder revoultionäre Ideen. Alles, was am Ende hängen bleibt, ist ein mittelmäßiger Eindruck. Gleichzeitig sind rund 20 Euro für diese Art von Spiel ein überaus fairer Preis.

PRO UND CONTRA

- ✚ Schöne Optik
- ✚ Intuitive Steuerung
- ✚ Angenehmer und passender Soundtrack
- ✚ Mitreißender Spielbeginn
- ➖ Zu viel Repetition
- ➖ Teils unübersichtliche Optik
- ➖ Inflationäres Erfahrungssystem
- ➖ Mittelmäßiger Humor

WERTUNG **6**



Mission in Snowdriftland

Einst Browser-Spiel für Nintendo-Fans im Rahmen eines Online-Adventskalenders, nun vollständiges PC-Spiel nach zwei erfolgreichen Kickstarter-Kampagnen. Doch was kann der Titel?

Von: Rebecca Hermann & Lukas Schmid

Genre: Jump'n'Run
Entwickler: tons of bits
Hersteller: tons of bits
Termin: 01. Dezember 2021
Preis: 5,99 Euro
USK: nicht geprüft

Wer sich denkt „Mensch, das kenne ich doch!", hat vollkommen recht. Mission in Snowdriftland wurde 2006 im Rahmen eines interaktiven Adventskalenders im Auftrag Nintendos als Browser-Spiel veröffentlicht. Jeden Tag öffnete sich ein Türchen, daher kommt auch der Aufbau mit den 24 Levels. Passend dazu erinnert die Übersicht an einen Adventskalender. Nach seiner Advent-Premiere war Mission in Snowdriftland vier Jahre nicht mehr spielbar. 2010 wurde es erneut kurz online gestellt, aber nur für wenige Tage. Und nun, rund 15 Jahre nach dem Ursprungsrelease, kehrt Chubby also zurück, nachdem ein bekannter Youtuber die spannende Geschichte des Titels ausführlich aufbereitet hatte und nach zwei darauffolgenden Kickstarter-Kampagnen.

Kein Schnee von gestern

In der Neuauflage muss man dankenswerterweise nicht immer einen Tag warten, um ein neues Türchen öffnen und den nächsten Level spielen zu können. Ansonsten ist aber fast alles wie anno dazumal, von einer leicht überarbeiteten Technik, Steam-Errungenschaften, einem Speedrun-Timer und Unterstützung fürs Gamepad mal abgesehen. In dem Abenteuer manövriert man Chubby, einen kleinen Schneemann, durch eine verschneite Computerspielewelt – im wahrsten Sinne des Wortes. Dabei muss man Gegnern ausweichen, rutschige Parcours meistern, gestohlene Spieledateien zurück in die eigene Welt bringen und den Endgegner, Pinguin El Pix, besiegen.

Aber was ist eigentlich passiert, sodass der kleine Schneemann helfen muss? Der gemeine Pinguin El Pix hat wichtige Videospiele-Artefakte aus dem Geheimarchiv von UPIXO geklaut und in seine Höhle im Snowdriftland gebracht. Diese Welt ist kalt, sie ist sogar so eisig, dass die meisten Helden dort nicht überleben können.

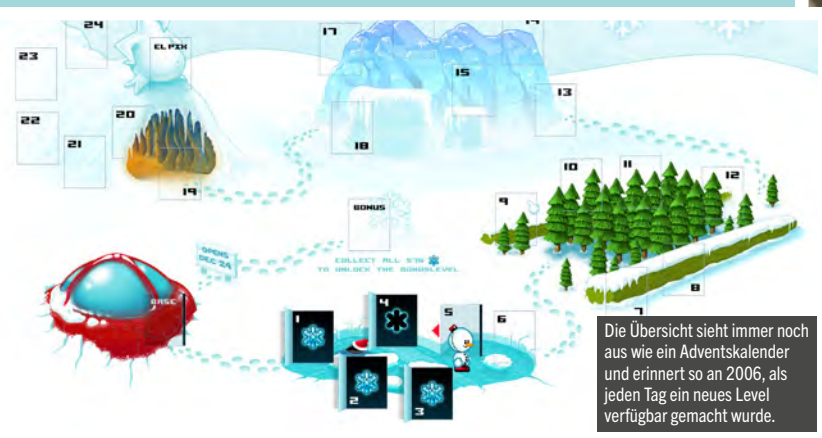
Reise voller Gaming-Nostalgie

Das bestohlene Spieleunternehmen UPIXO war sich zunächst nicht sicher, was zu tun ist, um die gemopsten Dateien zurückzuholen. Dr. Schwabbel, der Assistent des CEOs, sieht dann aber die Lösung für das Problem in der Lobby stehen: Chubby, den kleinen Schneemann. Er scheint perfekt dafür geeignet zu sein, in die verschneite Welt zu reisen. Chubby war eigentlich nur im Unternehmen, weil er sich beschweren wollte, dass er bisher keine geeigneten Rollen in Spielen ergattern konnte. Perfekt geeignet, kommt der Schneemann so also an seine neue Aufgabe als Retter der Videospiele. Kurz nach dieser Anfangssequenz gelangt man schon ins erste Kapitel. In vier übergeordneten Gebieten erwarten uns jeweils sechs Level, und thematisch unterscheiden sich diese deutlich.

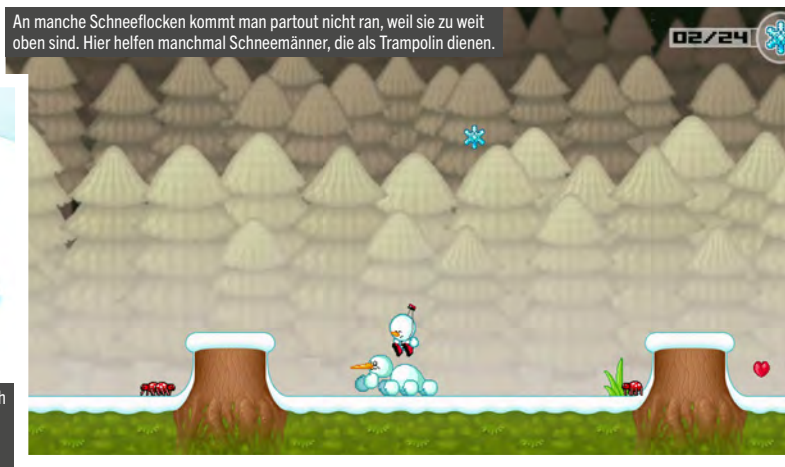
Flocken-Fan

So ist man nicht nur in einer Schneewelt unterwegs, sondern auch in einem Wald, auf einem Eisberg und im Unterschlupf von El Pix. Pro Level gibt's 24 Schneeflocken zu finden, die man teilweise einfach nebenher einsammeln kann, manchmal muss man aber auch kleine Umwege hüpfen, um die frostigen Flöckchen zu ergattern. Die Steuerung ist etwas schwammig und man rutscht auf dem schneebedeckten Boden durch die Gegend, was auf einer vereisten Fläche jetzt nicht unbedingt ungewöhnlich ist. Das erfordert dennoch Eingewöhnungszeit, danach kommt man aber gut zurecht. Die Präzision eines Mario-Hüpfers darf man halt nicht erwarten.

Sobald man ein Level abgeschlossen hat, erhält man eine der geklauten Spieledateien zurück, dabei handelt es sich immer um von Retro-Spielen inspirierte Objekte. So bekommt man etwa ein grünweißes Ei von Yoshi oder den Frosch aus Frogger. Natürlich muss man nicht einfach nur durch die Welten springen, sondern dabei auch Gegnern ausweichen oder sie durch einen taktischen Sprung auf ihren Kopf bezwingen. Gelingt dies nicht und man wird von einem Feind berührt, verliert man eines von drei Leben. Sind alle Herzen



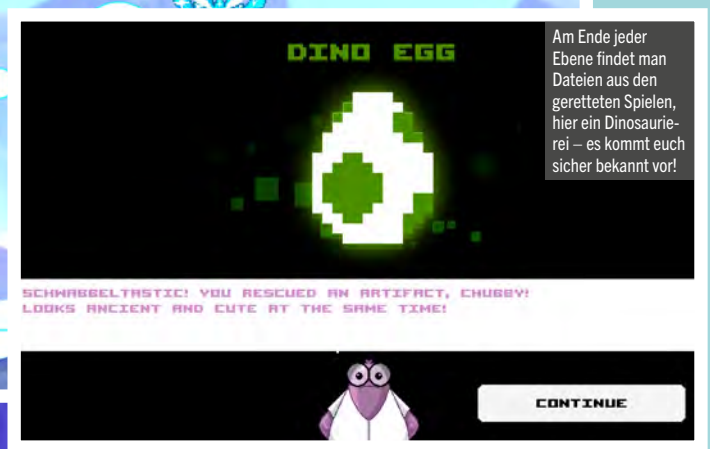
Die Übersicht sieht immer noch aus wie ein Adventskalender und erinnert so an 2006, als jeden Tag ein neues Level verfügbar gemacht wurde.



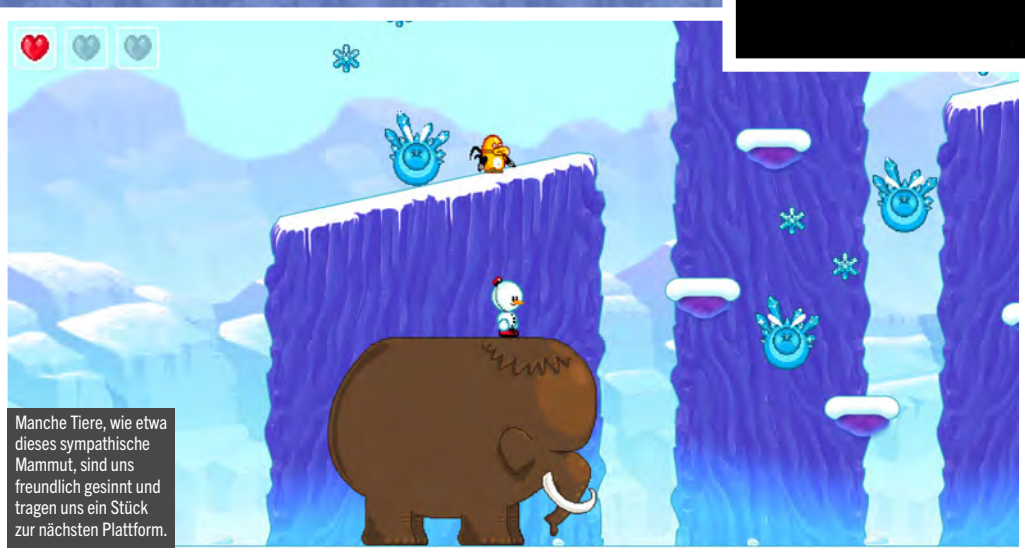
An manche Schneeflocken kommt man partout nicht ran, weil sie zu weit oben sind. Hier helfen manchmal Schneemänner, die als Trampolin dienen.

pcgames.de

Die bunten Vögel, Pinguine und andere Feinde bieten einen netten farblichen Kontrast zur sonst vor allem blau und weiß gehaltenen Umgebung.



Am Ende jeder Ebene findet man Dateien aus den geretteten Spielen, hier ein Dinosauriere – es kommt euch sicher bekannt vor!



Manche Tiere, wie etwa dieses sympathische Mammut, sind uns freundlich gesinnt und tragen uns ein Stück zur nächsten Plattform.

weg, startet das Level von vorne. Als Widersacher stellen sich uns primär Pinguine entgegen. Auf einem Baum im Wald sind Pinguine eigentlich nicht gut aufgehoben, dafür hat sich aber auch eine Lösung gefunden: in diesen Levels tragen sie schicke Eichhörnchen-Outfits, was wirklich ungemein putzig aussieht.

25 days of christmas

Aber nur Pinguine als Gegner wären ziemlich langweilig. Deshalb gibt es zum Beispiel auch gelb gepunktete Orcas oder stänkernde Vögel, die nicht gut auf Chubby zu sprechen sind. Unverständlicherweise, finden wir, so süß, wie er ist! Manche Tiere sehen das zum Glück ähnlich wie wir und sind Chubby wohlgesonnen. Ein gigantisches Mammut transportiert uns netterweise ein ansonsten unpassierbares Stück des Weges entlang oder ein Wal pustet Chubby mit einer Fontäne nach oben, damit wir an höhere Plattformen gelangen.

Zu den 24 Levels und dem Endkampf hat sich in der Neuveröffentlichung übrigens noch ein Türchen dazugeschlichen. Das Abenteuer bietet ein Bonuslevel, das am 24. Dezember 2021 freigeschaltet wurde, zudem deutlich kniffliger ausfällt und alle vier „Biome“ der restlichen Levels in sich vereint.

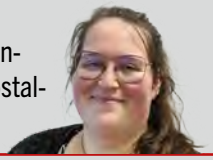
Retrofeeling durch Grafik und Musik

Das 2D-Abenteuer sieht noch fast genauso aus wie damals. Die Texturen sind einfach gestaltet und ohne viel überflüssigen Schnickschnack. Den braucht es aber auch gar nicht. Die verschiedenen Levels überzeugen durch Kleinigkeiten. So hat unser kleiner Schneemann einen noch kleineren Hut auf! Die Farbgebung ist bunt, fröhlich und passt zur heiteren Stimmung des Abenteuers. Und natürlich sind die Pinguine in ihren Kostümen ein wahres Highlight – besonders mit ihren süßen Eichhörnchen-Ohren. Schade: Es gibt nur ein Musikstück, das in jedem Level dahindüdelt. Das klingt prinzipiell ganz nett, auf Dauer nervt die Monotonie. Das Jump'n'Run bietet einige Stunden lustigen Hüpfspaß, sieht knuffig aus und bietet genügend Abwechslung, um einen bei der Stange zu halten. Auf einen gehörigen Zuckerschock muss man sich einstellen – da uns das aber gut schmeckt, wollen wir uns aber keineswegs beschweren.

Mission in Snowdriftland ist seit dem 01. Dezember für knapp sechs Euro via Steam verfügbar, Versionen für Konsolen sind derzeit keine angekündigt. ❑

MEINE MEINUNG

Rebecca Hermann



„Zuckersüßes Abenteuer mit vielen Nostalgiemomenten“

Für mich war Mission in Snowdriftland auf jeden Fall ein kleines Highlight. Das niedliche Aussehen des Schneemanns hat mich einfach immer wieder gefreut. Die Levels sind schön gestaltet und die Pinguine im Eichhörnchenkostüm haben es mir wirklich angetan. Auch das kniffligere Zusatz-Level, das passenderweise an Weihnachten veröffentlicht wurde, passt gut ins Bild. Schade, dass die Musikstücke etwas an den Nerven zerren, und eine Spur mehr Präzision bei der prinzipiell anständigen Steuerung wäre gut gewesen. Trotzdem: Mission in Snowdriftland ist ein wirklich putziges, gelungenes Abenteuer, und es ist schön, dass Chubby nach all den Jahren eine zweite Chance erhält.

PRO UND CONTRA

- ⊕ Liebevoll gestaltete Welten und Gegner
- ⊕ Abwechslungsreiche Levels
- ⊕ Passende Grafik
- ⊕ Nostalgiefaktor
- ⊕ Nette Geschichte
- ⊕ Zuckersüßes Erlebnis
- ⊖ Etwas ungenaue Steuerung
- ⊖ Musik auf Dauer anstrengend

WERTUNG **8**

Feuer, Magnete, Schalter, Sprungfelder und eine riesige Dusche: Die Levels sind mit Rätseln gespickt.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Supra Games
Hersteller: Supra Games
Termin: 14. Januar 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: nicht geprüft

Supraland Six Inches Under

Was als DLC begann, ist heute ein großes, eigenständiges Spiel: Six Inches Under bringt Supraland in Topform zurück. **Von:** Felix Schütz

Ein Spiel wie Supraland kann man leicht übersehen. Schlimmer noch: Man kann es leicht *unterschätzen*. Dabei hätte das charmante Metroidvania deutlich mehr Aufmerksamkeit verdient. 2019 entpuppte sich das farbenfrohe Rätsel-Abenteuer als echte Indie-Überraschung, die User-Wertungen gingen regelrecht durch die Decke. Erstaunlich: Der deutsche Entwickler David Münnich stemmte das Projekt damals fast im Alleingang! Doch diese Zeiten sind vorbei: Mittlerweile hat Münnich ein kleines Team um sich versammelt, und das liefert nun sein erstes gemeinsames Spiel ab. Supraland Six Inches Under ist im Grunde ein „Supraland 1.5“. Es macht kaum etwas neu, stellt aber eine direkte Fortsetzung zum ersten Teil dar. Dabei war das Projekt eigentlich ganz anders geplant: Anfangs sollte Six Inches Under nur ein zweiter DLC werden, eine Art Fingerübung, mit der sich das neue Team einspielen sollte. Doch das Projekt wuchs und wuchs, bis schließlich ein vollwertiges Spiel dabei herauskam, das zum Preis von 20 Euro ordentlich Inhalt bietet: 8 Stunden Spielzeit sollten erfahrene Rätselfreunde allein für die Hauptquestreihe einplanen, wer wirklich alles entdecken will, ist sogar bis zu 20 Stunden beschäftigt.

Zurück in den Sandkasten

Six Inches Under knüpft zwar an den Vorgänger an, doch weil der schon wenig Wert auf seine Story legte, braucht ihr keine Vorkenntnisse mitbringen. Das Wichtigste ist ohnehin schnell kapiert: Ihr seid wieder in einer heiteren Sandkastenwelt unterwegs, die von bunten kleinen Figürchen bewohnt ist, ein einladender Mikrokosmos, in dem gigantische Lego-Steine, Wäscheklammern und anderer Kleinkram für ein kreatives Landschaftsbild und raffiniertes Leveldesign sorgen. Diesmal schlüpft ihr in die Rolle eines blauen Klempners, der gemeinsam mit den anderen Einwohnern in einen Erdrutsch gerät und unterhalb des Sandkastens verschüttet wird. Nun müsst ihr einen Weg zurück an die Oberfläche finden und euch dazu mit einem geldgierigen Baron herumschlagen, der in einem Hamsterkäfig eine Art Dorfzentrum errichtet hat. Diese Ortschaft ist eure wichtigste Anlaufstelle, denn von hier aus erkundet man die Spielwelt und macht den Weg zu mehreren Zonen frei, in die man auch jederzeit zurückkehren kann. Anders als im ersten Supraland fallen die Levels aber wesentlich kompakter aus, die Laufwege sind kürzer und das Backtracking verschlingt nicht mehr so viel Zeit. Das sorgt für weniger Leerlauf, auch dank einer beschriftbaren Karte, mit der man leichter den Überblick behält.

Kämpfe sind nun viel seltener, außerdem wurde das Gegnerdesign spürbar verbessert.

Viele Secrets geben uns kleine Upgrades, die wir aber meistens gar nicht brauchen.

Metroidvania trifft Adventure

Das Gameplay ist aber nahezu unverändert: Aus der Ego-Ansicht erkundet man wieder die kindgerechte Spielwelt, die vor Rätseln, Secrets und Geheimgängen nur so strotzt. Alle paar Meter warten Puzzles und Hindernisse, an denen wir uns austoben dürfen. Vieles lässt sich da nur mit bestimmten Fähigkeiten und Werkzeugen knacken: Mit der neuen Elektrokanone aktivieren wir zum Beispiel Schalter aus der Ferne, außerdem wurde das Schwert durch eine Spitzhacke ersetzt, die bestimmte Blöcke zerstören kann. Neu sind auch die Streichhölzer, mit denen wir Barrieren aus Pappe verbrennen oder Hebel ersetzen können. Andere Upgrades kennen wir dagegen schon aus dem Vorgänger, zum Beispiel die Möglichkeit, sich an metallische Oberflächen zu haften oder zwischen Holzobjekten praktische Energiebrücken aufzuspannen. Richtig eingesetzt, kann man mit diesen Hilfsmitteln selbst die abenteuerlichsten Winkel und Höhen der Levels erforschen; wer Spaß am Entdecken hat, kommt da voll auf seine Kosten. Trotzdem wäre mehr drin gewesen: Die Gadgets funktionieren unterm Strich zwar gut, haben für Kenner aber kaum noch Überraschungen zu bieten.

Cleveres Rätseldesign

Die Puzzles sind dafür wieder ein echtes Highlight. Euch erwarten clevere Umgebungsrätsel, in denen man beispielsweise Schalter drückt, Rohre platziert, Feuer umlenkt, Scheiben demoliert, Spulen auflädt oder sich mit einem tragbaren Teleporter durch winzige Spalten zwängt. Oft muss man auch mit den unzähligen NPCs interagieren und Aufgaben wie in einem klassischen Adventure lösen, beispielsweise Schlüsselkarten umfärben, Wachleute ablenken oder hungrige Bauarbeiter mit gebratenem Fleisch versorgen. Und das war nur eine kleine Auswahl, denn die Aufgaben in Six Inches Under sind nicht nur dicht an dicht gedrängt, sondern auch ziemlich abwechslungsreich. Am schönsten ist es immer dann, wenn die Puzzles clever ineinander greifen, so zum Beispiel im Strandlevel, in dem Schalter, Sprungeinlagen, Kombinationsrätsel und Physikspielereien wunderbar verzahnt wurden. Das sorgt für Erfolgsmomente, in denen man sich jubelnd mit der flachen Hand auf die Stirn klatscht – so machen Rätsel Spaß!

Auch der Schwierigkeitsgrad hat Lob verdient, der ist diesmal nämlich etwas niedriger angesetzt als im ersten Supraland. Die Levels sind weniger verschachtelt und die Aufgaben für die Hauptquestreihe fallen nie so knifflig aus, dass wir lange stecken bleiben. Den Endboss hat man zwar schon in knapp 8 Stunden auf die Matte geschickt, doch selbst dann ist noch viel zu erledigen. Manche Upgrades und Levelbereiche werden sogar erst nach dem Abspann zugänglich! Die Nebenaufgaben und Zusatzrätsel fallen dann zum Teil auch deutlich kniffliger aus als die auf dem Hauptpfad – ideal für alle, die nach dem Ende noch eine Herausforderung suchen und wirklich allen Sammelkram einsacken wollen.

Die Kämpfe: Weniger ist mehr

Als Belohnung für die vielen Rätsel und Secrets winken in aller Regel Schatzkisten, die Gold oder kleinere Upgrades enthalten. Mit eurem Reichtum könnt ihr euch bei Händlern außerdem noch weitere Verbesserungen kaufen, auch wenn ihr den Großteil davon überhaupt nicht braucht. Viele Upgrades zielen nämlich nur darauf ab, eure Lebenspunkte, Waffenreichweite oder kritische Trefferchance, sprich: eure Kampfkraft zu erhöhen. Ironischerweise spielt genau die aber nur noch eine sehr kleine Rolle, denn nach der Kritik am ersten Supraland wurden die Gefechte massiv zurückgeschraubt. Gegner spawnen beispielsweise nur noch in bestimmten Zonen und stören euch nicht mehr beim Rätseln, hin und wieder landet ihr auch in kleinen Arenen, in denen mehrere Wellen nacheinander angreifen. Das Gute daran: Sind die Feinde erst mal besiegt, bleiben sie tot, es gibt keine nervigen Respawns mehr. Obwohl die Gefechte also nur noch sehr wenig Spielzeit einnehmen, haben die Entwickler das Kampfsystem und vor allem die Gegner ein wenig verbessert: Diesmal greifen euch beispielsweise Skelette mit Holzschilden an, die ihr mit eurem Energiestrahler in Abgründe zerren könnt. Neu sind auch die fliegenden Feinde, die sich am besten mit dem Elektroschocker bekämpfen lassen. Die ungelenke rote Laserwumme aus dem ersten Supraland wurde übrigens gestrichen, dadurch fallen die Gefechte weniger Shooter-lastig aus als früher. Gut so!

Nachfolger schon in Arbeit

Auch grafisch hat Six Inches Under Fortschritte gemacht. Der unverwechselbare Stil bleibt zwar erhalten, aber hübschere Beleuchtung, dezente Spiegeleffekte und bessere Gegneranimationen sorgen für eine schönere Optik als im ersten Spiel. Das alles ist aber nichts gegen das, was sich die Entwickler für den Nachfolger vorgenommen haben: Das offiziell angekündigte Supraland 2 heißt mittlerweile Supraworld und lässt euch diesmal ein komplettes Kinderzimmer erkunden. Das Spiel wird auf der Unreal Engine 5 basieren und zeigte sich in einem frühen, ersten Video bereits ausgesprochen schick! Wenn auch das Gameplay mithält, kann Supraworld gar nicht früh genug kommen. Bis dahin gibt's mit Six Inches Under aber das ideale Spiel, um die Wartezeit zu überbrücken.

Supraland Six Inches Under bietet keine Sprachausgabe, aber deutsche Texte. Das Spiel kostet etwa 20 Euro und ist bislang nur für den PC erschienen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Toller Rätselspaß für Entdecker und Metroidvania-Fans"

Nachdem ich schon das erste Supraland verschlungen hatte, trifft auch Six Inches Under voll meinen Nerv: Hinter der kindgerechten Grafik verbirgt sich ein unheimlich charmantes Rätselabenteuer, das mich mit cleverem Leveldesign und knackigen Puzzles fast 20 Stunden lang prima unterhalten hat. Dass es nur wenige neue Fähigkeiten gibt und manche Geschicklichkeitseinlagen immer noch etwas hakelig wirken, kann ich da locker verschmerzen. Six Inches Under ist zwar im Grunde nur ein „Supraland 1.5", macht aber dafür manches besser als das Originalspiel. Besonders die kompakteren Levels und die stark zurückgeschraubten Kämpfe sorgen für einen besseren Spielfluss und weniger Sackgassen, dadurch kommen die Stärken der Serie noch besser zum Tragen. Egal, ob ihr das originale Supraland bereits kennt oder lieber mit Six Inches Under einsteigen wollt: Die 20 Euro sind es absolut wert.

PRO UND CONTRA

- ✚ Schön gestaltete Spielwelt
- ✚ Massenhaft clevere Rätsel
- ✚ Secrets an jeder Ecke
- ✚ Im Vergleich zum ersten Teil weniger Leerlauf
- ✚ Motivierender Spielfluss
- ✚ Deutlich weniger Kämpfe, Gegner bleiben tot
- ✚ Niedliche Aufmachung
- ✚ Ordentliche Spieldauer (8 bis 20 Std.)
- ✚ Auch nach dem Abspann noch genug zu tun
- ➖ Wenig neue Fähigkeiten
- ➖ Kämpfe immer noch sehr anspruchslos
- ➖ Viele Upgrades sind überflüssig
- ➖ Springen und Schweben (via Magnet) ab und zu ungenau
- ➖ Rudimentäre Story
- ➖ Viele Gags zünden nicht

WERTUNG **8**

Jeder NPC hat einen kleinen Spruch auf Lager. Hin und wieder sind auch nützliche Tipps dabei.

Vor allem im späteren Spielverlauf müssen wir oft mehrere Fähigkeiten kombinieren.

Windjammers 2

Windjammers 2 ist das uneheliche Kind von Pong & Street Fighter … mit Frisbees! Wir haben den Titel auf PC und Switch getestet.

Von: Benjamin Lachmann & Lukas Schmid

Genre: Action
Entwickler: Dotemu
Hersteller: Dotemu
Termin: 20. Januar 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 0 Jahren

Ganze 28 Jahre ist es her, dass Windjammers das Licht der Arcade-Welt erblickte. Fans werden eine Fortsetzung der wilden Arcade-Frisbee-Action wohl schon seit Jahren, wenn nicht sogar Jahrzehnten, aufgegeben haben. Der Titel konnte aber dank einer kleinen kompetitiven Community über die Jahre trotzdem am Leben erhalten werden.

Die ganze Situation änderte sich, als das französische Entwicklerstudio Dotemu, das darauf spezialisiert ist, ältere Retro-Titel wieder zum Leben zu erwecken, bekannt gab, dass sie sich mit Windjammers auseinandersetzen würden. Anstatt einer Neuauflage oder verbesserten Neuveröffentlichung handelte es sich hierbei sogar um ein richtiges Sequel. Der direkte Nachfolger Windjammers 2, der eigentlich für 2020 angekündigt wurde, ist nun im Jahr 2022 mit zwei weiteren Jahren Verspätung endlich da. Euch erwarten wieder actionreiche Frisbee-Gefechte, dieses Mal aber mit handgezeichneten Grafiken, neuen Charakteren und neuen Stages. Neue Spielmechaniken, die das klassische Gameplay sinnvoll erweitern sollen, sind natürlich auch mit dabei.

Was sind die Regeln?

Doch klären wir zuerst einmal wie genau Windjammers denn überhaupt funktioniert. Zwei Spieler stehen sich auf einem Spielfeld gegenüber. Hinter jedem Spieler befindet sich ein Tor, zwischen den Spielern ein Netz, welches die beiden Spielfeldhälften voneinander trennt.

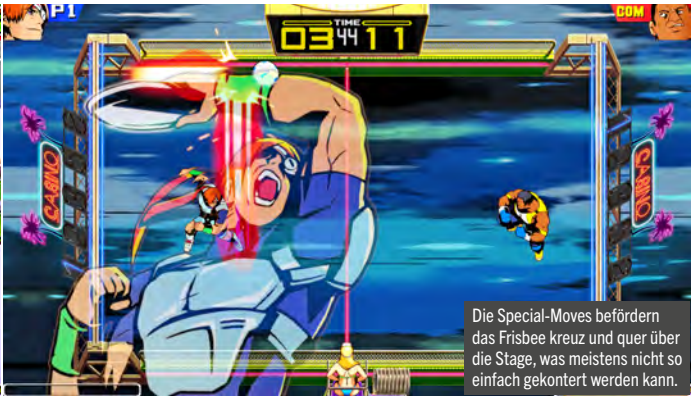
Nun hat ein Spieler das Frisbee und muss diese über das Netz auf die Spielfeldseite des Gegners befördern. Wenn man entweder in das Tor des Gegners trifft oder der Gegner die Scheibe nicht fängt und sie deswegen auf dem Boden landet, bekommt man Punkte. Das Tor ist hierbei in verschiedene Zonen eingeteilt und gibt je nach Zone entweder drei oder fünf Punkte. Wenn die Frisbeescheibe den Boden berührt, erhält man zwei Punkte. Derjenige, der als Erster die 15 Punkte knackt, gewinnt den Satz. Wenn man zwei Sätze für sich entscheiden kann, hat man das Best-of-Three gewonnen. Das klingt stark nach Spielen wie Pong oder Sportarten wie Tennis, und im Endeffekt ist es auch etwas in die Richtung. Was Windjammers jedoch sehr einzigartig macht, ist das actionreiche Gameplay.

Frisbee-Action at its best

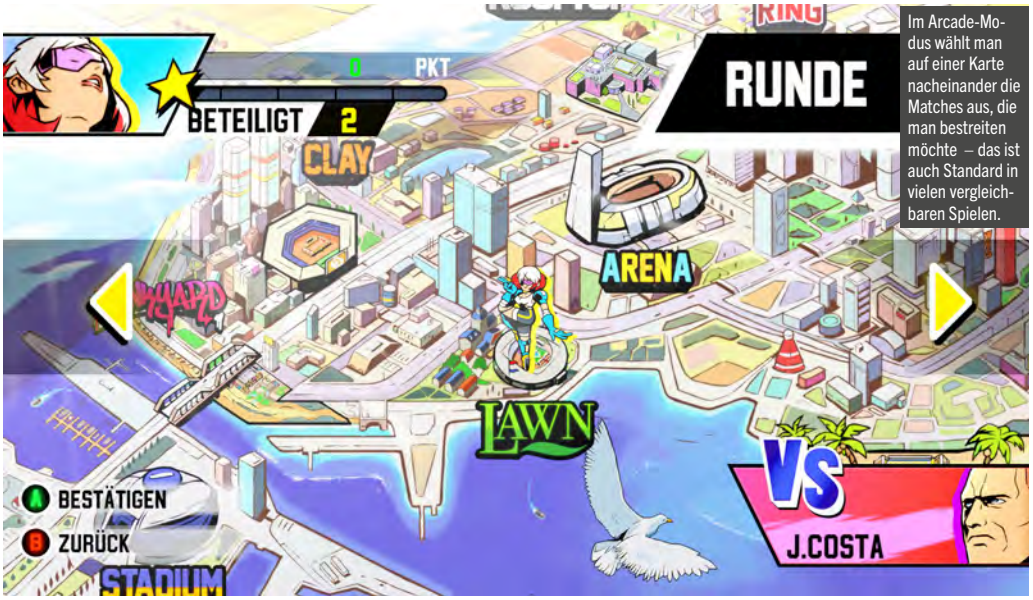
Das Gameplay ist der Punkt, mit dem Windjammers 2 am ehesten überzeugen kann. Die blitzschnellen Auseinandersetzungen, bei denen das Frisbee mit extremer Geschwindigkeit hin- und herbefördert wird, sind einfach sehr spaßig. Es ist immer wieder spannend, darauf zu warten, wer zuerst einen Fehler macht und die umherfliegende Scheibe nicht mehr rechtzeitig erwischt. Umso befriedigender ist es auch, wenn man es dann mal schafft, den Gegner mit einem gezielten Wurf perfekt zu umgehen und man sich die Punkte sichern kann. Vorteilhaft ist hier auch die ganze Optik, die perfekt zum Spielgeschehen passt, und die Songs, die ebenfalls stimmig sind und die Laune heben. Abwechslung kommt durch die zehn verschiedenen Charaktere auf, welche sich alle bezüglich Geschwindigkeit und Wurfkraft unterscheiden. Des Weiteren hat jeder Charakter noch einen einzigartigen Special-Move, der bei voller Aufladung eingesetzt werden kann und besonders schwer für den Gegner zu halten ist.

Auch die verschiedenen Maps unterscheiden sich ordentlich voneinander. Man bewegt sich hier von einem schönen Feld am Strand über einen Schrottplatz bis hin zu einem richtigen Stadion. Es gibt aber nicht nur optische Unterschiede, die verschiedenen Locations unterscheiden sich auch

Je nach Map ist die Punkteverteilung anders geregelt. Das sorgt für Abwechslung und hält die Frisbee-Auseinandersetzungen frisch.



Die Special-Moves befördern das Frisbee kreuz und quer über die Stage, was meistens nicht so einfach gekontert werden kann.



Im Arcade-Modus wählt man auf einer Karte nacheinander die Matches aus, die man bestreiten möchte – das ist auch Standard in vielen vergleichbaren Spielen.

hinsichtlich Größe, Platzierung der Punkte-Zonen im Tor und den Hindernissen, die sich in der Mitte des Spielfelds befinden. Die wohl eigenständigste Map ist hierbei das Casino, auf der in jeder Runde die durch ein Tor erreichbare Punktzahl neu ausgewürfelt wird. Das alles sorgt dafür, dass Windjammers direkt viel Spaß macht und auch nach einigen Runden noch frisch und abwechslungsreich bleibt.

Easy to learn, hard to master

Das ganze Spielprinzip klingt auf dem Papier ziemlich simpel, hat aber überraschend viel Tiefgang. Man kann wild umherdashen und die unterschiedlichen Frisbee-Würfe nutzen, um es dem Gegner schwer zu machen. Ihr könnt die Scheibe normal werfen, hier kann man dann Winkel und die Drehung der Scheibe beeinflussen. Der Fakt, dass die Scheibe an der Wand abprallen kann, führt direkt zu unzähligen verschiedenen Wurfoptionen und Flugbahnen. Dann gibt es einen Lob, was ein sehr hoher Wurf ist, der eher am hinteren Ende des Spielfeldes landen wird. Genau gegenteilig kann man die Scheibe aber auch sehr kurz und nur knapp über das Netz in der Mitte stoßen und so den Gegner eher nach vorne zwingen. Diese beiden Würfe lassen sich aber auch entsprechend kontern. Man kann einem hohen Wurf zum Beispiel entgegenspringen und das Frisbee dann aus der Luft heraus besonders stark auf die Spielfeldseite des Gegners schmettern. Anstatt die Scheibe zu fangen und zu werfen, kann man sie auch einfach direkt mit einem Hieb zurückschleudern, was zwar einen sehr mächtigen Schuss hervorbringt, aber auch schwer zu meistern ist.

Wenn man in Bedrängnis gerät, kann man die volle Special-Leiste statt für einen besonderen Angriff auch dafür nutzen, die Frisbeescheibe ein weiteres Mal in die Luft zu befördern und sich so selbst vor dem Aus retten.

Es gibt also bei jeder Aktion unzählige verschiedene Möglichkeiten, welche man durch genug Übung und Wissen erst so richtig ausschöpfen kann. In seinen intensivsten Momenten wirkt Windjammers 2 mit seinen kompetitiven 2-Spieler-Szenarien dadurch schon fast wie ein Fighting-Game. Kein Wunder also, dass bereits der erste Teil Anklang in der Fighting-Game-Community gefunden hat.

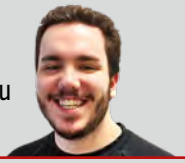
Alles fein also, was das Gameplay angeht? Nicht vollkommen. Der größte Kritikpunkt hängt hier mit der Steuerung zusammen, denn das Werfen des Frisbees und das Dashen liegen auf derselben Taste. So kommt es immer wieder vor, dass wir die Taste minimal zu früh betätigten und so anstatt die Scheibe wegzuballern, fröhlich und orientierungslos durch die Gegend dashen. Das ist nervig und ändern lässt sich die Tastenbelegung (aktuell) leider auch nicht. So ist man dieser Frustrationsquelle durchgehend ausgesetzt.

Wohin fliegt das Frisbee sonst so?

Dafür macht Windjammers 2 in Sachen Gameplay, Optik und Sound genau das, was es soll und überzeugt. Abgesehen von vereinzelten kleinen Soundfehlern und einem einmaligen Crash lässt sich nicht viel an der simplen, aber passenden Technik bemängeln. Das größte Problem des Titels ist ein anderes: Das, was er tut, macht er gut – aber er macht halt nicht viel. In Sachen Content wäre hier viel mehr drin gewesen. Neben den normalen Matches gegen CPU-Gegner und Freunde, wahlweise off- oder online, gibt es nicht viel zu tun. Der Arcade-Modus samt netten Minispielen ist zudem alles, was an „richtigem“ Singleplayer-Content vorhanden ist. Das ist kein Beinbruch, zumal die Entwickler hier ja nach dem Launch Content nachliefern können – und hoffentlich auch werden. Geschieht das nicht, dürfte bei allem Spaß sonst nämlich bald die Luft raus sein. ❑

MEINE MEINUNG

Benjamin Lachmann



„Schnelle Arcade-Frisbee-Action, die zu überzeugen weiß!“

Windjammers 2 ist wirklich gut für das, was es ist. Wenn man wie ich seinen Spaß mit solchen kleinen Titeln haben kann und nicht immer so viel erwartet, ist man hier genau richtig. Es gibt kein großes Drumherum oder ewiges Warten, bis man endlich in ein Match kommt. Vom Starten des Spiels bis zur ersten Runde vergehen nur wenige Sekunden. Trotz dieser scheinbaren Simplizität überzeugt das Gameplay mit genügend Tiefe. Die nette Optik samt einprägsamen Charakter-Designs und die passende Musik sind auch positiv hervorzuheben. Was aber am meisten für Windjammers spricht, ist die Einzigartigkeit. Ein Sportspiel, das in Richtung Fighting-Game geht und in erster Linie auf das Werfen von Frisbees setzt, sieht man nicht alle Tage. Ich hoffe bloß auf deutlich mehr Inhalte in der kommenden Zeit.

PRO UND CONTRA

- ✚ Starkes Gameplay
- ✚ Schöne Optik
- ✚ Passender Sound
- ✚ Viel Tiefe trotz simplem Konzept
- ✚ Einzigartig Spielidee
- ➖ Zu wenig Inhalt
- ➖ Kleinere technische Probleme

Das Figuren-Roster besteht aus zehn bunt durchmischten Frisbee-Künstlern. Da sollte für jeden Geschmack ein Sportler zu finden sein.

Trefft ihr hier den rot markierten Bereich innerhalb des Tores, erhaltet ihr fünf Punkte statt nur drei.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.

Bioshock & Bioshock Infinite
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games

Borderlands 3
Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games

CoD: Modern Warfare Remastered
Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision

Doom Eternal
Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda

Bulletstorm: Full Clip Edition
Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.
Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.

Battlefield 1
Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts

Counter-Strike: Global Offensive
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve

Destiny 2
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision

Overwatch
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment

Valorant
Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.
Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games

Call of Duty: Black Ops 4
Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!

Assassin's Creed: Origins
Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft

Dark Souls 3
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco

Cyberpunk 2077
Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.
Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red

Horizon: Zero Dawn
Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony

Divinity: Original Sin 2
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios

Dragon Age: Inquisition
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts

Fallout 4: Game of the Year Edition
Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda

Mass Effect: Legendary Edition
Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.
Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts

Path of Exile
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Cities: Skylines – Airports

Fast zwei Jahre sind seit der letzten Erweiterung Sunset Harbor vergangen, aber die Entwickler von Colossal Order haben mit Cities: Skylines offenbar noch nicht abgeschlossen. Denn Ende Januar erschien nun mit Airports das inzwischen elfte DLC-Paket. Wie der Name bereits verrät, dreht sich dabei diesmal alles um den Luftverkehr. Ähnlich wie schon bei den Universitäten, Parks und Industriegebieten lassen sich nun eigene Bereiche als Flughafengelände ausweisen. Darin kann man dann aus modularen Elementen das Terminal der Träume errichten. Mit verschiedenen Parkpositionen, diversen Direktanbindungen für den öffentlichen Nahverkehr und Wartehallen entsteht das Luftdrehkreuz, das eure Stadt verdient. Zusätzlich könnt ihr auch eine eigene Fluglinie gründen, um zusätzliche Einnahmen zu generieren. Der Airport-DLC ist zum Preis von 13 Euro erhältlich. **Matthias Dammes**

Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games

Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ

Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive

Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic

Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment

Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega

XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!

Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment

Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine beklopte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine

Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix

The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow

Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts

The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games

The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.

Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters

F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Puzzling Places

Der Typ, der immer von VR schwärmt, ist wieder da, und diesmal ist es weniger ein Spiel denn eine ... Ja, was denn nun? Eine App? Eine „Experience"? Keine Ahnung, wie ich Puzzling Places nennen würde, es ist auf jeden Fall eines: absolut fantastisch. Im Grunde und auch im Un-Grunde macht man nur eine Sache, und zwar, der Name verrät's, puzzeln. Aber nicht olle 2D-Pappdeckel, sondern 3D-Modelle realer Gebäude, Orte und Objekte aus aller Welt. Das kann ein Kloster aus Armenien sein, ein französisches Küstendorf, ein japanischer Kimono, ein US-amerikanischer, in die Jahre gekommener Eisenbahnwagen oder (wenn man ein paar Euro für den bisher einzigen DLC drauflegt) eine Mars-Forschungsstation in der Wüste von Nevada. Das alles läuft im virtuellen VR-Raum ab, man dreht Puzzleteile und das zusammelgebastelte Objekt also zwischen den Händen, ordnet Teile für den späteren Gebrauch in Gruppen an, puzzelt an mehreren Stellen gleichzeitig und, und, und. Das Interface ist bis auf Kleinigkeiten wirklich brillant umgesetzt, man hat die volle Kontrolle, und das befriedigende Gefühl, wenn es im wahrsten Sinne des Wortes „Klick" macht und man nach stundenlangem Grübeln endlich weiß, wo dieses eine mysteriöse Puzzleteil hingehört, ist unbeschreiblich. Oh, und wenn man ein Puzzle fertig hat, gibt's ein Feuerwerk als Belohnung. Ich bin verliebt. **Lukas Schmid**

Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft

Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft

Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Das Wandern ist des Sängers Lust

Ich bin verliebt. Ja, in meine Freundin natürlich auch, zuletzt zusätzlich aber in Chicory: A Colorful Tale. Das kleine, feine, wunderbare Action-Adventure im Zelda-Stil strotzt nur so vor Charme und Ideen. Statt Kämpfen (abgesehen von Bossen) gibt's allerlei Farbenspielereien, und wer will, kann mithilfe eines magischen Pinsels die komplette, zuerst noch schwarz-weiße Welt, anmalen. Ja, um das Spiel geht's hier eigentlich nicht, aber wenn ich schon mal die Chance habe, über Chicory zu schwärmen, dann nehme ich die Chance auch war! Wegen meiner Begeisterung ob des Abenteuers habe ich mir, nachdem ich damit fertig war, Wandersong gekauft. Dabei handelt es sich um das letzte Werk des Indie-Entwicklers Greb Lobanov, vor Chicory, und wie auch beim Farben-Adventure wurde ich nicht enttäuscht. Statt buntem Treiben steht hier Musik im Mittelpunkt, und statt einer isometrischen Ansicht geht's in 2D zur Sache. Als gut gelaunter Barde macht man sich in Wandersong auf, das Ende der Welt abzuwenden, und zwar eben durch fröhliches Geträller. Auf einem Auswahlrad wählt man verschiedene Noten, muss damit Rhythmus-Herausforderungen lösen, Rätsel lösen und weitere Aufgaben bewältigen. Das ist simpel, macht aber Spaß, und wie auch bei Chicory werden das bestimmende Gameplay-Element und die Story sehr kompetent miteinander verbunden. Kennzeichnend für die Werke Lobanovs werden auch wieder einige übarrschend düstere und emotionale Themen behandelt, und in einigen Momenten hatte ich durchausmit feuchten Augen zu kämpfen. Müsste ich mich entscheiden, würde ich Chicory in Sachen allgemeine Qualität trotzdem den Vorzug geben. Muss ich aber zum Glück nicht, und so freue ich mich einfach über ein weiteres, wundervolles Abenteuer, dass jeder Indie-Fan gespielt haben sollte. **Lukas Schmid**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix

Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft

World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.

Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft

A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive

Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix

Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft

Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision

Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games

Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory

Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft

Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry

Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom

God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft

Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive

Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments

Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments

Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.

FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts

Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts

PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami

Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.

Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead

Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games

Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve

It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts

Streets of Rage 4

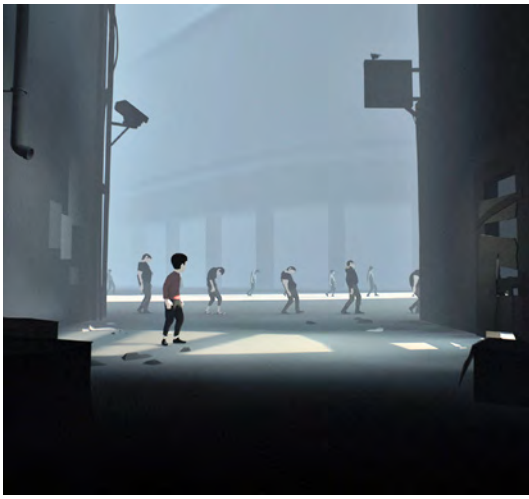
Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu

Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die knifflingen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Vampire Survivors (Early Access)

Während wir diese Zeilen schreiben, wird Vampire Survivors auf Steam häufiger gespielt als Stardew Valley oder Red Dead Redemption 2. Die User-Bewertungen? Zu 99% positiv. Alles nur Hype oder steckt tatsächlich ein gutes Spiel hinter der hässlichen Fassade? Denn hübsch ist es nicht, dieses Indie-Rogue-lite, das aus dem Nichts kam: Der grobpixelige Retro-Stil ist sichtbar an 8-Bit-Klassiker wie Castlevania angelehnt, doch das Ergebnis ist weder liebevoll noch detailreich. Trotzdem konnten wir das Spiel tagelang kaum aus der Hand legen – und das, obwohl man Vampire Survivors nur mit den Pfeil- oder WASD-Tasten steuert. Denn in diesem Actionspiel haben wir nicht mehr zu tun, als unsere Spielfigur in vier Richtungen zu lenken. Dabei stürmen massenhaft Gegner auf uns zu, wie in einer Art Bullet Hell müssen wir ausweichen und zurückschlagen. Das geschieht vollautomatisch, alle Peitschenhiebe, Dolchwürfe und Feuerbälle werden ohne unsere Hilfe ausgelöst. Dadurch spielt sich Vampire Survivors zwar unglaublich simpel, aber auch erstaunlich motivierend: Fast alle Gegner hinterlassen blau schimmernde Edelsteine, die Erfahrungspunkte liefern. Steigen wir im Level auf, dürfen wir neue Waffen und Upgrades auswählen oder verbessern. So werden wir binnen Minuten zum alles vernichtenden Monsterjäger, der sich gegen unfassbare Gegnermengen zur Wehr setzen muss. Nach diesem Prinzip muss man für 30 Minuten überbleben – mehr Spielziele gibt es bislang noch nicht. Immerhin darf man zwischendurch aber schon dauerhafte Upgrades mit gesammeltem Gold freischalten. Vampire Survivors ist gerade erst im Early Access gestartet und bietet nur ein paar Stunden Inhalte – doch dafür kostet euch der Spaß auch nur 2 Euro. In künftigen Updates sollen viele neue Inhalte und eine Story-Kampagne folgen.

Felix Schütz

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Foto: Pixabay

Vergiftet & unheilbar?

Ein Blick auf toxische Gaming-Communitys

Seit den Anfängen des Webs und der fortschreitenden Kommerzialisierung des Internets in den 90er-Jahren ist toxisches Verhalten ein Problem. Wir wollen uns in diesem Special damit beschäftigen und ein paar der wichtigsten Fragen rund um das Thema aufklären. Wie stark ist der Hass im Netz ausgeprägt, wie entsteht er und was können wir dagegen tun?

Von: Marc Schmidt & Lukas Schmid

Wir kennen es alle: Nach einem langen Tag will man ganz entspannt eine Runde zocken und anstatt im Chat die Taktik zu besprechen, fliegen wüste Beleidigungen durch die Gegend. Seit den Anfängen des Webs und der fortschreitenden Kommerzialisierung des Internets in den 90er-Jahren ist toxisches Verhalten ein Problem. Wir wollen uns in diesem Special damit beschäftigen und ein paar der wichtigsten Fragen rund um das Thema aufklären. Wie stark ist der Hass im Netz ausgeprägt, wie entsteht er und was können wir dagegen tun? Zunächst möchten wir allerdings definieren, was unter Hass im Netz verstanden wird, damit wir alle auf demselben Stand sind. Vorab eine kleine Begriffsklärung. Wir sprechen in diesem Artikel prinzipiell von toxischem Verhalten. Dieses gibt es in verschiedenen Ausprägungen. Es beginnt bei Beleidigungen und Ausrastern und endet beim sogenannten „Swatting". Beim Swatting handelt es sich um „Spaßanrufe", bei denen man dem Opfer die Polizei unter Vorspiegelung falscher Tatsachen auf den Hals hetzt. Während es sich dabei lange Zeit um ein amerikanisches Phänomen handelte, gab es bereits im Jahr 2015 den ersten Fall in Deutschland. Natürlich gibt es noch viele weitere Schattierungen. Damit der Artikel jedoch nicht zu komplex wird, reden wir immer vom ganzen Spektrum an toxischem Verhalten, beziehungsweise Hass im Netz. Wenn wir eine spezifische Art meinen, werden wir das explizit erwähnen.

Hass im Netz – eine Bestandsaufnahme

Wie gravierend ist das Problem allerdings wirklich? In einer Umfrage der firstpost haben 60 Prozent der Teilnehmer zugegeben, schon einmal ausfallend gegenüber anderen Spielern gewesen zu sein. Gleichzeitig sind 66 Prozent schon mal mit so einem Verhalten konfrontiert worden. Allein das ist schon mehr als jeder zweite. Zu diesen Zahlen kommt nun allerdings erschwerend hinzu, dass die einzigen Spieler, die weder beleidigend wurden, noch andere beleidigt haben, diejenigen waren, die weniger als fünf Stunden in der Woche gespielt haben. Auf gut Deutsch: Lediglich Gelegenheitsspieler werden nicht mit Hass konfrontiert. Dabei hört man immer wieder davon, dass manche Com-

Die „Greater Internet Fuckward Theory“ geht auf einen Comic zurück, der als Reaktion auf ein Unreal-Tournament-Turnier entstand und besagt, dass die Anonymität im Internet hasserfülltes Verhalten fördert. (Quelle: Epic Games)

munitys besonders oft toxisch sind. Doch kann man das wirklich so pauschal sagen? Diese Frage ist gar nicht so leicht zu beantworten, eine Studie der Anti Defamation League untersuchte das Sozialverhalten von amerikanischen Spielern zwischen 18 und 45 Jahren. Dabei zeichnete sich ab, dass es durchaus Spiele gibt, in denen Spieler sehr häufig schlechte Erfahrungen machen. Allerdings werden diese Spiele gleichzeitig unter den Titeln gelistet, in denen Spieler sehr positive Erfahrungen gemacht haben, wie zum Beispiel das Kennenlernen neuer Freunde. Zwei Beispiele sind hier WoW und GTA Online. Das bedeutet, dass eine Pauschalverurteilung bestimmter Spiele nicht möglich ist, da sie zugleich für sehr positive und sehr negative Erlebnisse sorgen. Die Studie der ADL geht aber noch weiter. Die Teilnehmer wurden ebenfalls gefragt, welche Auswirkung das toxische Verhalten auf sie habe.

Welche Auswirkungen hat Hass auf uns?

Hierbei müssen wir erneut differenzieren zwischen direkten Reaktionen auf Hass und längerfristigen Auswirkungen. Zu den konkreten Reaktionen gehört zum Beispiel, dass 40 Prozent der Spieler darauf geachtet haben, mit wem sie spielen, knapp ein Viertel hat bestimmte Spiele zeitweise gemieden und jeder fünfte hat gleich komplett aufgehört, das entsprechende Spiel zu spielen. Hierbei handelt es sich allerdings um Reaktionen, die in der virtuellen Welt bleiben. Beim Betrachten der längerfristigen Auswirkungen können jedoch sehr weitreichende Folgen auftreten, die weit in das echte Leben hineinreichen:

- 21% der Teilnehmer fühlten sich unwohl oder waren aufgebracht nach dem Spielen
- 23% waren weniger sozial
- 14% fühlten sich isoliert
- 13% erbrachten schlechtere Leistungen in der Schule oder im Studium
- 13% kontaktierten die Entwickler
- 11% behandelten ihre Mitmenschen schlechter als sonst
- 11% äußerten depressive oder suizidale Gedanken
- 10% hatten danach Probleme in ihrer Partnerschaft
- 9% kontaktierten die Polizei

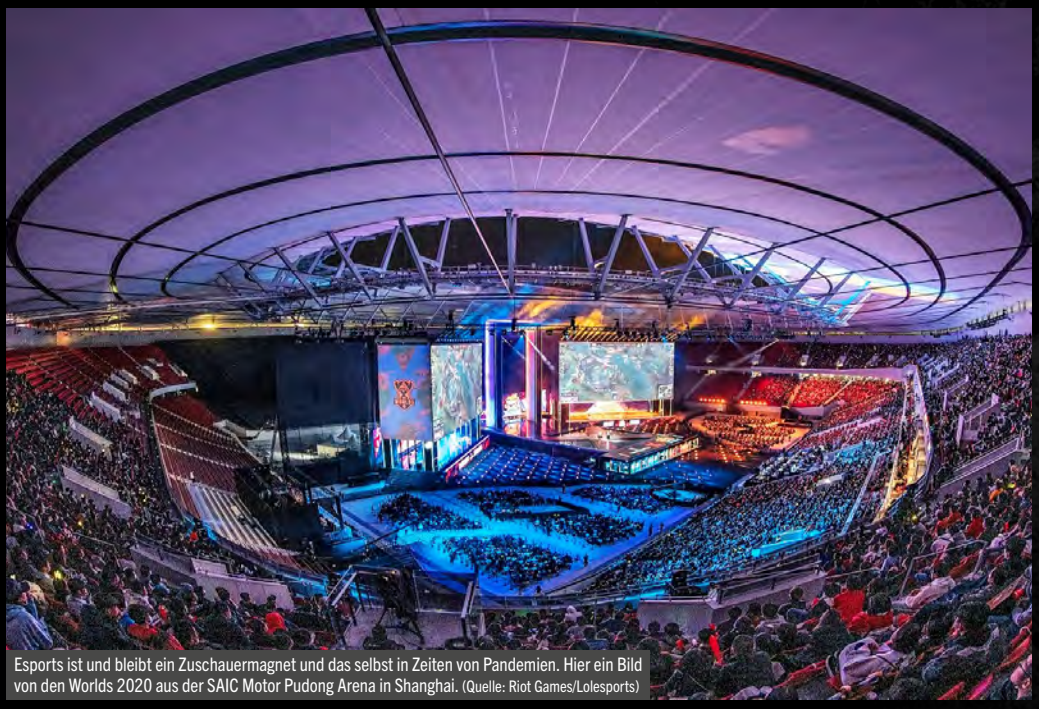
Diese Zahlen sind alarmierend und sollten uns allen zu denken geben. Sie geben einen ersten Eindruck, wie allumfassend das Problem in der Gaming-Branche ist und welche Konsequenzen toxisches Verhalten haben kann. Nachdem wir betrachtet haben, was Hass im Netz bedeutet und welche Auswirkungen es haben kann, möchten wir noch darauf eingehen, wer besonders betroffen ist.

Wer ist besonders betroffen?

Besonders bedrückend ist der sogenannte „Identitätsbasierte Hass“. Hier geht es nicht mehr um das Beleidigen einer Person aufgrund eines vermeintlich „schlechten Spielstils“ oder „fehlender Fähigkeiten“, sondern es wird persönlich. In der ADL-Studie gab etwas mehr als die Hälfte aller Onlinespieler an, dass sie diese Art Hass erfahren haben. Die Top 3 der am stärksten betroffenen Gruppen besteht dabei aus Afroamerikanern

„Es beginnt bei Beleidigungen und Ausrastern und endet beim sogenannten ‚Swatting‘.“

Das Mobbing gegen Rainer Winkler, der unter dem Pseudonym Drachenlord Videos veröffentlicht, fand im Oktober 2021 seinen traurigen Höhepunkt. (Quelle: Youtube/Drachenlord)



Esports ist und bleibt ein Zuschauermagnet und das selbst in Zeiten von Pandemien. Hier ein Bild von den Worlds 2020 aus der SAIC Motor Pudong Arena in Shanghai. (Quelle: Riot Games/Lolesports)

„Erfahren die meist jungen Männer dann eine Abweisung, beginnen sie, die junge Frau aufs übelste zu beleidigen."

(31 Prozent), der LGBTQ-Community (37 Prozent), und der traurige erste Platz wird dabei von Frauen mit 41 Prozent belegt. Fassen wir also zusammen: Hass im Netz kann sehr vielseitig sein und bis hin zu ernsthaften Konsequenzen für das Opfer im echten Leben reichen. Eine besonders anfällige Gruppe von Hass im Netz stellen dabei Frauen dar. Misogynie ist ein ernstzunehmendes Problem in der Gaming-Welt. Genau aus diesem Grund widmen wir den nächsten Abschnitt genau dieser Gruppe.

Hass gegen Frauen

Die amerikanische Youtuberin „Spawntaneous" ist für ihre Rainbow-Six-Siege-Videos bekannt. Seit mehreren Jahren nimmt sie alle möglichen Reaktionen auf, wenn sie als Frau in einer Lobby identifiziert wird. Diese Begegnungen fasst sie in der Serie „OMG a Girl – and all of the other ridiculous shit I have to listen to" zusammen. Mittlerweile gibt es bereits 21 Teile dieser Videoreihe. Dabei muss sie sich jede Menge Mist anhören. Vom Vorurteil, dass Frauen schlechter in Video spielen sind, über sexistische Kommentare, bis hin zu nie enden wollenden Anmachsprüchen. Erfahren die meist jungen Männer dann eine Abweisung, beginnen sie, die junge Frau aufs übelste zu beleidigen. Viele dieser Verhaltensweisen, die die Amerikanerin erlebt, wurden in einer Studie bestätigt, die sich speziell mit den Erfahrungen von Frauen in Spielen beschäftigt. Allgemein lässt sich sagen, dass die Auswirkungen natürlich dieselben sind wie in der oben beschriebenen ADL-Studie, jedoch gibt es auch spezielle Reaktionen, die explizit auf Frauen zutreffen. So entwickeln sie gewisse Bewältigungstechniken. Sie verändern ihre Stimme mit einem Voice-Changer oder benutzen den Voice Chat gar nicht mehr. Manche gaben an, dass sie lieber genderneutrale Namen nutzen. All diese Maßnahmen haben den Zweck, das eigene Geschlecht möglichst gut zu verstecken, um negative Interaktionen zu vermeiden. Außerdem fand eine Studie heraus, dass Frauen in Videospielen lieber unter sich bleiben, weil ihnen von Männern so viel Hass und Abneigung entgegenschlägt. Diese Erfahrungen übertragen sich erneut auf das echte Leben. So haben manche Teilnehmerinnen der Studie angegeben, dass sie generell abgeneigt sind, Berufe anzunehmen, in denen eine männliche Dominanz herrscht, zum Beispiel technische Berufe. Doch was sind mögliche Gründe, weshalb Menschen sich so verhalten?

Wie entsteht so eine Atmosphäre?

Hier gibt es nun viele verschiedene Ansätze und Theorien. Einfach zu behaupten, es gäbe nur einen einzigen Grund für toxisches Verhalten, wäre Quatsch und viel zu stark vereinfacht. Daher versuchen wir im Folgenden, verschiedene Ansätze genauer zu erläutern. Dabei möchten wir Hass im Netz auf gar keinen Fall rechtfertigen. Wir wollen darlegen, weshalb das Problem im Netz so gravierend ist. Wir behandeln sowohl Theorien, die sich speziell auf Spiele anwenden lassen, als auch Thesen, die sich auf den gesamten Hass im Netz beziehen. Die Grenze ist hier oft fließend.

The Greater Internet Fuckwad Theory

Recherchiert man zu toxischem Verhalten, stößt man recht schnell auf die „Greater Internet Fuckwad Theory". Sie stammt aus einem Webcomic der Seite Penny Arcade aus dem Jahr 2004 und war eine Reaktion auf ein Unreal-Tournament-Turnier aus demselben Jahr. Dabei ist sie denkbar simpel. Die Formel für Hass lautet wie folgt: „Normal Person + Anonymity + Audience = Total Fuckwad". Auf Deutsch bedeutet das: „Normale Person + Anonymität + Zuschauerschaft = Totaler Vollidiot". Diese sehr einfache Darstellung wird überall im Internet heiß diskutiert und sehr oft genannt, wenn es darum geht, warum sich manche Menschen im Netz wie Arschlöcher verhalten. Sie ist bestimmt nicht komplett falsch, allerdings ist sie nicht der einzige Grund für toxisches Verhalten und lässt sich sicher nicht auf alles übertragen. Jedoch kann man einen gewissen Wahrheitsgehalt aus ihr ziehen. Der fehlende Augenkontakt bzw. allgemein das fehlende Feedback löst in manchen Menschen aus, dass sie sich verhalten, wie es ihnen gerade passt und nicht bedenken, dass hinter dem Nutzernamen am anderen Ende des Bildschirms ein anderer Mensch sitzt. Dieser hat Empfindungen und Emotionen, die genauso verletzt werden können wie die eigenen. Des Weiteren wissen die Täter auch, dass es für ihre Handlungen kaum oder sogar gar keine Konsequenzen gibt. Im schlimmsten Fall verlieren sie vielleicht ihren Account.

Das Internet als Ventil

Eine weitere Theorie lässt sich sowohl auf das Internet als Ganzes als auch auf Videospiele im Speziellen anwenden. Das Internet ist ein Sammelbecken für Menschen aus verschiedensten Gesellschaftsschichten und allen möglichen Altersstufen. Nach einem harten Tag gibt es viele, die sich einfach gerne mal hinsetzen und eine Runde daddeln. Es ist eben nur menschlich, dass man dann manchmal die aufgestaute Wut oder den Frust von der Arbeit mit nach Hause nimmt. Leider passiert es manchmal auch, dass dieser Frust sich ins Spiel überträgt und man ihm freien Lauf lässt. Ein sehr gutes Beispiel für dieses Phänomen ist die koreanische League-of-Legends-Szene, nun müssen wir allerdings ein bisschen weiter ausholen. Vorweg wollen wir aber erwähnen, dass es keinesfalls darum geht, die koreanischen Spieler als besonders toxisch darzustellen. Toxisches Verhalten ist ein Problem in jeder Region. Korea bietet sich nur besonders gut als Beispiel für diese These an. Mehrere asiatische Nationen sind für ihre Arbeitsmoral bekannt. Karriere zu machen ist extrem wichtig in Korea, und dieser Druck beginnt bereits in der Schule. Es ist keine Seltenheit, dass Schüler bis 22 Uhr in der Schule pauken. Dabei steht der ständige Vergleich

Spawntaneous arbeitet primär als Twitch-Streamerin, sie zeigt aber auch in ihrer Videoreihe „OMG a Girl" Sexismus-Probleme auf. (Quelle: Youtube/Spawntaneous)

im Vordergrund: Wie gut ist mein Nachbar? Wie gut bin ich im nationalen Durchschnitt? Diese Wettbewerbsorientiertheit führt zu einem enormen Druck. Und selbst dann, wenn die Jugendlichen ihre Schullaufbahn überstanden haben, geht es im Arbeitsleben weiter. Beim Thema Work-Life-Balance belegt Korea in OECD-Studien regelmäßig einen der hintersten Plätze. Es wird erwartet, dass man sich der Masse anschließt und nicht herausticht. Also arbeiten die Menschen unermüdlich an ihrer Kariere, um bloß nicht aufzufallen. All dieser Frust, all diese Wut auf das System und die unmenschlichen Bildungs- und Arbeitsbedingungen entladen sich schließlich in der Freizeit.

Seoul, die Hauptstadt Südkoreas, gehört mit knapp zehn Millionen Einwohnern zu den größten Metropolen weltweit. (Quelle: Pixabay)

Ein Ausweg aus der Realität

Videospiele sind in Korea ein Ausweg und eine Möglichkeit, der Realität zu entfliehen. Es ist dasselbe Prinzip wie mit Alkohol. Nur, dass Koreaner überdurchschnittlich oft zu Videospielen statt Alkohol greifen. Sie betäuben alle negativen Gefühle damit. Wenn dann im Spiel etwas schiefgeht, brechen die angestauten Gefühle aus ihnen heraus. Nun wird alles auf die Teammitglieder geschoben und sie werden teils auf sehr erniedrigende Art und Weise beleidigt. Nun trifft dieses Verhalten nicht nur auf Korea zu, sondern lässt sich auf das ganze Netz übertragen. Manchmal sind die Spieler dabei so frustriert, dass sie sogar mit dem sogenannten „Griefing" beginnen. Griefing ist eine besondere Art des toxischen Verhaltens, bei dem man seine Teammitglieder absichtlich sabotiert, indem man dem Gegner in die Karten spielt. Für dieses Verhalten ist das MOBA League of Legends prädestiniert. In den 5-gegen-5-Gefechten ist es notwendig, dass jeder seine Rolle spielt und man als Team zusammenarbeitet. Alleingänge sind in der Regel nicht zielführend. Ein Artikel von Kotaku aus dem Jahr 2015 schlüsselt dabei auf, wie das MOBA toxisches Verhalten begünstigt. Der Großteil davon ist auch nach sieben Jahren weiterhin zutreffend, nur einzelne Punkte lassen sich nicht mehr auf den Zustand des heutigen Spiels übertragen. Die bereits zitierte Studie der firstpost hat gezeigt, dass Spieler besonders dann toxisch werden, wenn ihre Teammitglieder Griefing begehen. Leider ist auch dieses Griefing sehr häufig in der koreanischen Gaming-Szene. Diese Mentalität, verbunden mit dem großen Hass im Spiel, führte etwa dazu, dass der in Korea lebende LoL-Streamer Cowsep eine Angststörung durch das Spielen des MOBAs entwickelte. Weitere Infos über die koreanische League-Szene gibt es in einem Video des Youtbers DongHuaP. Ein weiteres Phänomen, welches in Korea sehr verbreitet ist, ist E-Sport. Denn seit langem gilt Korea als das E-Sport-Land schlechthin. Schon bevor das MOBA League of Legends überhaupt existierte, war die Szene riesig. E-Sportler werden dort wie Popstars gefeiert und bewundert. Im E-Sport lassen sich viele Parallelen zum echten Sport ziehen. Vermutlich kann man es am besten mit der Fußball-Kultur in Deutschland vergleichen. Besonders die Wettkampforientiertheit ist eine große Gemeinsamkeit. Damit man als Profi durchstarten kann, muss man sich unter Millionen von Mitspielern beweisen und jeden Tag erneut zeigen, dass man besser als alle anderen ist. Eine weitere Studie, die speziell das Verhalten in

„Tropes vs. Woman in Video Games" zeigte vor einigen Jahren auf, wie Spiele Fehlverhalten gegenüber Frauen glorifizieren. Die Macherin Anita Sarkeesian bekam daraufhin reihenweise Todesdrohungen von erzürnten „Gamern". (Quelle: Youtube/Anita Sarkeesian)

Online-Spielen untersuchte, konnten eine Korrelation zwischen der Motivation und dem Grad an toxischem Verhalten feststellen. Wenn die Spieler wettkampforientiert waren und ständig besser werden wollten, stieg das Ausmaß an toxischem Verhalten an. Außerdem konnte herausgefunden werden, dass die Täter oft junge, impulsive Männer sind. Mit steigendem Alter sinkt das toxische Verhalten und Frauen neigen weniger dazu, Hass zu verbreiten als Männer. Vielleicht liegt das daran, dass sie genau wissen, wie es sich anfühlt, denn die Studie hat auch gezeigt, dass, je emphatischer, desto weniger toxisch ein Spieler ist. Die Unfähigkeit, Empathie zu empfinden, zeigt sich auch beim letzten Ansatz, der eine mögliche Erklärung für Hass im Netz darstellt.

Der Spaß am Leid

Hier handelt es sich um eine besondere Form von toxischem Verhalten. Es geht um sogenannte Trolle. „Don't feed the Trolls" ist ein Spruch, den bestimmt viele von uns schon einmal gehört haben. Als „Troll" bezeichnet man in der Netzkultur in der Regel einen Menschen, der mit kontroversen oder beleidigenden Kommentaren absichtlich andere Menschen verärgern oder provozieren möchte und sich schließlich an der Reaktion des anderen erfreut. Dieses Verhalten ist auch in Studien bereits untersucht worden. Diese fanden heraus, dass der Grad an Sadismus, den jeder Mensch empfindet, die beste Möglichkeit ist, Troll-Verhalten vorherzusagen. Je sadistischer ein Mensch ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er zu einem Troll wird. Anders, als man vielleicht vermuten würde, haben diese Menschen kein niedriges Selbstwertgefühl. Ganz im Gegenteil, mit steigendem Selbstwertgefühl steigt ihre Bereitschaft, zu trollen. Das prominenteste Beispiel in Deutschland ist vermutlich Rainer Winkler, alias der Drachenlord. Dabei machen sich seine Trolle seit fast zehn Jahren einen Spaß daraus, ihn immer weiter zu provozieren und strömen in Scharen auf sein früheres Grundstück in einem kleinen fränkischen Dorf. Für diese Menschen ist das alles ein Spiel, das sogenannte „Drachengame". Dass aus einem solchen „Spiel" schnell ernst werden kann, zeigte sich beim traurigen Höhepunkt des Cybermobbings. Nachdem Rainer Winkler zwei seiner Widersacher tätlich angegriffen hat, wurde er vom Amtsgericht Neustadt a. d. Aisch zu einer zweijährigen Haftstrafe verurteilt, unter anderem aufgrund von gefährlicher Körperverletzung und Beleidigung. In einem Artikel des Magazin t-online gaben ein „Hater" ganz offen zu: „Wenn er brüllt, war das meine Belustigung". Oft werden Opfer wie der Drachenlord so sehr provoziert, dass sie beginnen, die Täter selbst zu beschimpfen oder sogar tätlich anzugreifen. Dies gibt besonders Außenstehenden das Gefühl, das Opfer habe doch selbst Schuld an seiner Lage. Solche traurigen Fälle von Cybermobbing sind leider keine Seltenheit. Ein weniger bekannter Fall ist das traurige Schicksal des Mimon Baraka. Der mittlerweile 54-jährige Berliner wurde jahrelang von Usern, die sich den Namen „Neue Weltordnung" gaben, malträtiert. Wenn man sich nur eines seiner Videos ansieht, wird klar, dass es sich bei Herrn Baraka um einen offensichtlich psychisch labilen Menschen handelt. Dieser wurde von seinen Mobbern immer weiter in den Wahnsinn getrieben. Neben regelmäßigen Fake-Anrufen und Pizza-Bestellungen unter seinem Namen wurden Herrn Baraka auch gefälschte Briefen der Polizei oder Staatsanwaltschaft geschickt. Dabei nahm er jedes der Dokumente für bare Münze und dachte nicht einmal daran, dass diese Dokumente gefälscht sein könnten. Auch in diesem Fall gehörten wie beim Drachenlord regelmäßige Hausbesuche zur Tagesordnung. Diese trieben den ohnehin schon labilen Baraka in den Verfolgungswahn und führten dazu, dass er in einem seiner Videos mit einer echten Waffe rumwedelte, welche ihm kurz danach durch das SEK abgenommen wurde. Nach diesem Vorfall ist es jedoch still um ihn geworden. Über seinen Verbleib ranken sich lediglich vage Gerüchte. Damit man beiden dieser individuellen Persönlichkeiten gerecht wird, müsste man komplett eigene Artikel schreiben. Wir können hier nur eine knappe Zusammenfassung geben und darauf hinweisen, dass die komplette Wahrheit wesentlich komplizierter ist und das Täter-Opfer-Gefüge nicht immer eindeutig bestimmt werden kann. Eines ist jedoch glasklar, es handelt es sich bei beiden Fällen um massivstes Cybermobbing durch Trolle. Zusammenfassend kann man sagen, dass es viele verschiedene Schattierungen von Hass im Netz gibt, der sich dann auch in die „echte" Welt überträgt. Eine einfache Antwort darauf, wie dieser Hass entsteht, gibt es nicht. Wir haben versucht, mögliche Erklärungen dafür zu geben und anhand von Beispielen zu belegen. Wenn man nun versteht, wie und warum Hass entsteht, kann man damit beginnen, dagegen anzukämpfen. Doch was genau kann man dagegen tun?

Noch-Activision-CEO Robert Kotick soll Mobbing, Sexismus und weiteres hasserfülltes Verhalten in seinem Unternehmen toleriert haben. (Quelle: Activision Blizzard)

Wie bekämpft man Hass in der Gaming-Szene?

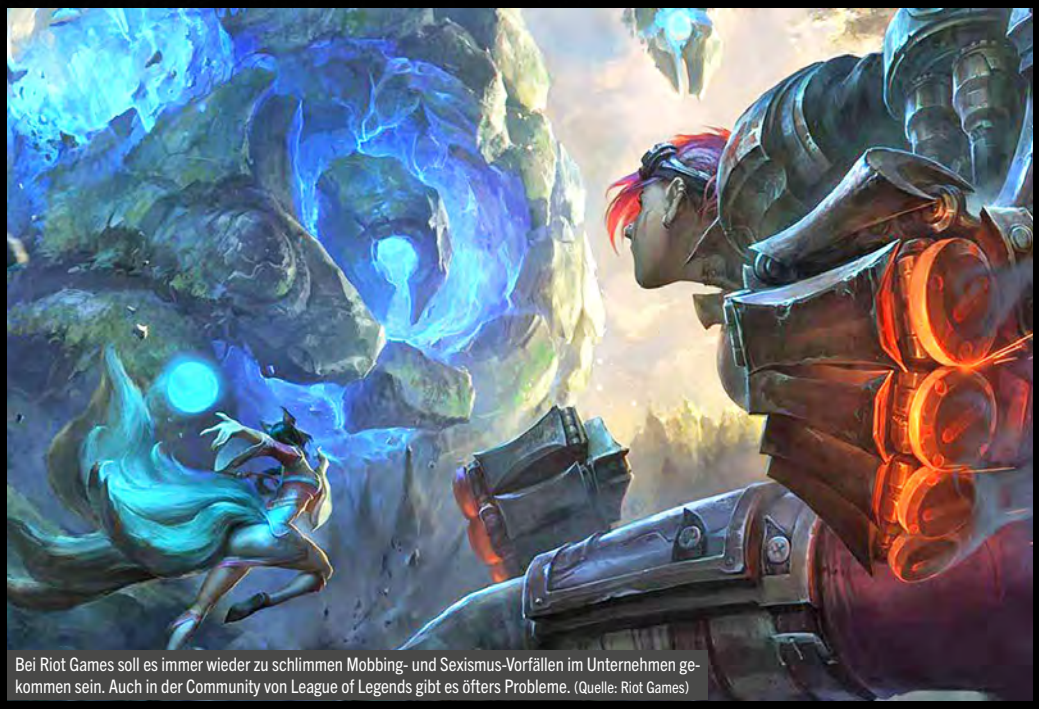
Bei der Bekämpfung von toxischem Verhalten gibt es viele verschiedene Ansätze. Wir versuchen nun, ein

paar davon zusammenzufassen. Die Anti Defomation League empfiehlt zum Beispiel das Verbessern der Report-Systeme. In ihrer Studie hat die ADL herausgefunden, dass es zwei Gründe gibt, wieso Spieler das Fehlverhalten anderer nicht melden. Entweder wissen sie nicht, wie man effektiv andere Spieler meldet, oder haben einfach das Gefühl, dass ihre Reports eh nichts bringen und lassen es deshalb gleich ganz sein. Hier muss sich etwas ändern, sagt die ADL. Ein erster Schritt könnte hier eine höhere Transparenz seitens der Entwickler sein, wie ihre Systeme funktionieren und natürlich auch Feedback an die Spieler, ob eine Hass-Meldung etwas genützt hat. Ein weiterer Punkt auf der Liste möglicher Verbesserung der ADL lautet, dass Spielstudios mehr Transparenz beim Thema Hass schaffen müssen. Hier kann die Veröffentlichung regelmäßiger Berichte inklusive Statistiken helfen, um auf die Probleme aufmerksam zu machen. Außerdem müssen Entwickler schlicht und ergreifend mit einem positiven Beispiel vorangehen. Skandale wie bei Riot Games und Activision Blizzard dürfen nie wieder passieren und müssen in Zukunft um jeden Preis verhindert werden. Es ist essenziell, dass Spielestudios ihre Arbeitskultur verbessern und mit gutem Vorbild vorangehen, um darauf aufbauend auch toxisches Verhalten unter den Spielern zu reduzieren. Die Liste der ADL beinhaltet noch viele weitere Punkte, und obwohl die Studie bereits 2020 erschienen ist, hat sich seitdem wenig getan. Stattdessen macht es den Anschein, dass sich Entwickler für einen anderen Weg entschieden haben. So schaffen sie die Kommunikation zwischen Spielern einfach komplett ab. Ein Beispiel dafür ist das neue Battlefield 2042. Hier hat man den Chat mit dem Gegner-Team und auch den Voice Chat im eigenen Team komplett abgeschafft. Riot Games versucht in League of Legends denselben Ansatz und deaktiviert den „All-Chat“, mit dem man mit dem gegnerischen Team kommunizieren kann, in ausgewählten Regionen. Zwar können so negative Interaktionen vermieden werden, jedoch nimmt die Einschränkung der Kommunikation den Spielern auch die Fähigkeit zu jeglicher Form taktischer Absprachen und die Möglichkeit, positive Erfahrungen zu sammeln. Schließlich gaben in der ADL-Studie auch 83 Prozent der Teilnehmer an, Freunde über den Chat gefunden zu haben. Ein weiterer Weg im Kampf gegen den Hass ist die positive Verstärkung. Dieses Konzept stammt aus der Psychologie und wird in der Pädagogik bereits seit Jahren angewendet. Hierbei gibt es bereits passende Ansätze in der Gaming-Industrie. So gibt es in manchen Spielen ein Empfehlungs-System, welches Spielern die Möglichkeit gibt, sich gegenseitig zu empfehlen und dadurch Vorteile zu verschaffen. Genau solche Mechaniken müssen ausgebaut und verbessert werden. Auch hier lässt sich das Ehrungs-System von League of Legends als Beispiel heranziehen.

Was kann man selber tun?

All das sind Maßnahmen, die Entwickler ergreifen müssen, um toxisches Verhalten zu verringern. Doch was kann jeder einzelne von uns konkret tun? Als Erstes gilt es, den Opfern zuzuhören, sie ernst zu nehmen und sie dabei zu unterstützen, Fehlverhalten gegebenenfalls auch zur Anzeige zu bringen. Außerdem sollte die sogenannte „Zuschauerkultur“ zwingend vermieden werden. Wenn man Hass im Netz sieht, sollte jeder einzelne von uns einschreiten. Und ja, natürlich, das ist nicht der angenehme oder bequeme Weg, aber durch Zuschauen wird es nicht besser. Hierbei hat jeder von uns schon mal das Argument gehört „Das Internet ist eben so und man braucht halt ein dickes Fell“. Aber ist das wirklich, was wir wollen? Wollen wir uns im Netz ernsthaft gegenseitig beleidigen und fertigmachen? Und einfach zusehen, wie Mitmenschen in Depressionen und Angststörungen getrieben werden, die teilweise sogar in Selbstmord enden? Auch für den Kampf gegen Trolle haben Studien Empfehlungen ausgesprochen: Aufgrund des komplizierten Profils eines Trolls und dessen oft mangelnder Empathie bringt es wenig, an seine Menschlichkeit zu appellieren. Stattdessen lautet die Empfehlung der Studie, den Trollen einfach nicht die erhoffte Reaktion zu geben, indem man sie ignoriert. Das heißt jedoch keinesfalls, dass diese Menschen toleriert werden sollten. Sie müssen für ihre Handlungen verantwortlich gemacht werden. Der letzte und vermutlich wichtigste Punkt ist: Selbstreflexion. Wir müssen uns ALLE zuerst an die eigene Nase fassen. Dabei helfen Fragen wie: War ich schon einmal toxisch? Warum war ich toxisch? Wann war ich toxisch? Wenn man sich selbst überprüft und hinterfragt, kann man auch entsprechend agieren. So kann man zum Beispiel, wenn man weiß, dass man besonders nach einem harten Arbeitstag zu Wutausbrüchen neigt, sich bewusst entscheiden, am Abend keine Multiplayer-Titel spielen. Stattdessen kann man sich lieber ein entspanntes Singleplayer-Spiel reinziehen, um runterzukommen. Nur gemeinsam können wir diese Aufgabe bewältigen. Es ist eine Teamleistung und nur als Team sind wir in der Lage, toxisches Verhalten nicht nur in Videospielen, sondern im gesamten Netz zu stoppen. Helft uns dabei, das Netz zu einem schöneren Ort für alle zu machen! ❑

„Als Erstes gilt es, den Opfern zuzuhören, sie ernst zu nehmen und sie dabei zu unterstützen, Fehlverhalten gegebenenfalls auch zur Anzeige zu bringen.“



Bei Riot Games soll es immer wieder zu schlimmen Mobbing- und Sexismus-Vorfällen im Unternehmen gekommen sein. Auch in der Community von League of Legends gibt es öfters Probleme. (Quelle: Riot Games)

Ethereum: Der Grafikkarten-Preis-Treiber Nr. 1

Kryptogaming & NFTs **in Videospielen**

Ghost Recon erhält NFTs. Stalker 2 sollte kurzzeitig NFTs bekommen. Steam verbietet Spiele mit NFTs. Der Xbox-Chef sagt, dass man Spieler mit NFTs abzocken will und EA hält sie für eine ganz tolle Idee. Was NFTs eigentlich sind, was sie mit Blockchain und Kyrptowährung zu tun haben und wieso man als Gamer damit konfrontiert wird, erklären wir euch in unserem ausführlichen Special.

Von: Antonia Dreßler

Das Metaverse: Der Traum jedes Spielepublishers. Ubisoft und Co. erahnen hier das große Geld.

Werfen wir einen Blick auf Ghost Recon: Breakpoint. Ubisoft verkündet stolz, dass es jetzt NFTs in dem Spiel gibt, in Form von Skins. Kosmetische Gegenstände sind nun aber wirklich nichts Neues, was hat das also mit NFTs zu tun?

Non-Fungible Tokens sind virtuelle, nicht austauschbare Gegenstände. Dabei kann es sich um eine Waffe in einem Spiel handeln, ein Musikstück oder ein Bild. Im Gegensatz zu anderen Daten können diese nicht einfach so kopiert werden. Sie besitzen eine Lizenz und Metadaten, die sie als das Original ausweisen.

Daher sind NFTs auch immer in begrenzter Stückzahl vorhanden, da jedes manuell hergestellt werden muss. Sind die Skins also ausverkauft, gibt es nicht einfach so neue. Diese Begrenzung ist in Kombination mit der Nachfrage das, was ihm einen Wert verleiht. Ähnlich wie bei Gemälden in der echten Welt hat eben nur das Original einen Wert. Bei NFTs ist es aber bedeutend leichter festzustellen, wer das Original besitzt, da die Daten nicht gefälscht werden können.

NFTs sind so gesehen Sammlerstücke, und sämtliche Preisschwankungen rein spekulativ. Wollte jeder die Skins von Ubisoft haben, obwohl sie ausverkauft sind, könnten sie bedeutend teurer weiterverkauft werden. Doch obwohl NFTs oft für Unsummen über den Tisch gehen und sich ein inzwischen großer Markt an Kryptospielen entwickelt hat, konnte Ubisoft kaum einen der angebotenen NFTs verkaufen.

Ein Grund mehr also, um skeptisch zu sein und die großen Fragen aus Gamer-Sicht zu stellen: Ist das sicher? Was bedeutet das für die Umwelt? Kann mir das Thema nicht einfach egal sein? Wo sind die Grafikkarten? Und: Was ist das eigentlich?

Blockchain

Wer das NFT besitzt, wird von vielen Leuten auf einmal kontrolliert, durch die sogenannte Blockchain. Jede Kryptowährung besitzt eine eigene Blockchain, die auf verschiedenen technischen Systemen beruht. Grundsätzlich handelt es sich dabei um ein Datennetz aus sehr vielen Computern. Jeder der sich hier beteiligt, überprüft bei jedem Verkauf mit, ob alles mit rechten Dingen zugeht.

Es gibt also keine einzelne, eventuell fehlerhafte Zentrale, bei der geprüft und bestimmt wird, weswegen man hier von einem dezentralen System redet: dem großen Vorteil von Blockchain. Wer sich am System beteiligt, bekommt für jede Validierung einen Bruchteil an Kryptowährung, weswegen man hier auch vom „Mining“ redet, also dem Generieren von Kryptowährung durch Rechenleistung.

Da sehr viele Computer an das System angeschlossen sind, werden große Mengen an Strom verbraucht, was der Währung Bitcoin regelmäßig vorgeworfen wird.

Proof of Work: Der Stromfresser

Bitcoin beruht auf dem System Proof of Work. Hier bekommen alle Computer für jede angefragte Transaktion eine Rechenaufgabe. Der, der am schnellsten die Aufgabe lösen kann, gibt sie ins System, woraufhin alle anderen Rechner die Lösung überprüfen müssen. Der Rechner, der die Aufgabe gelöst hat, bekommt den Zuschlag, darf also die Transaktion an die Blockchain anhängen und sie verlängern.

Die Aufgabe existiert nur, damit das System nicht ausgetrickst werden kann. Wenn jemand eine falsche Transaktion einspeisen würde, müsste er dafür sorgen, den Zuschlag zu bekommen, was sich aufgrund der hohen geforderten Rechenleistung nicht lohnen würde. Als Maßstab sagt man, dass eine Bitcoin-Transaction so viel Strom verbraucht, wie ein durchschnittlicher Haushalt in 5-6 Wochen.

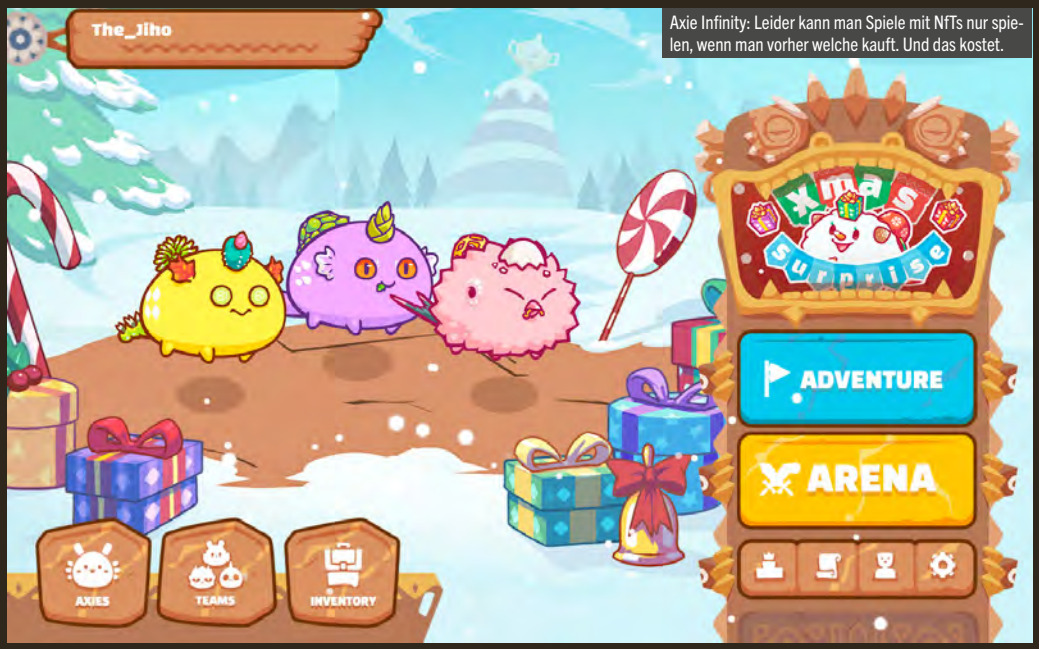
Proof of Stake: Umweltfreundliche Alternative

Bei Proof-of-Stake kommt es nicht mehr auf den schnellsten Rechner an, sondern darauf, wer am meisten von der Währung besitzt, die gerade gehandelt wird. Unter den Leuten mit den meisten Anteilen wird dann ausgelost, wer die Transaktionen validieren darf, und die Person bekommt daraufhin eine Belohnung in Form von Transaktionsgebühren.

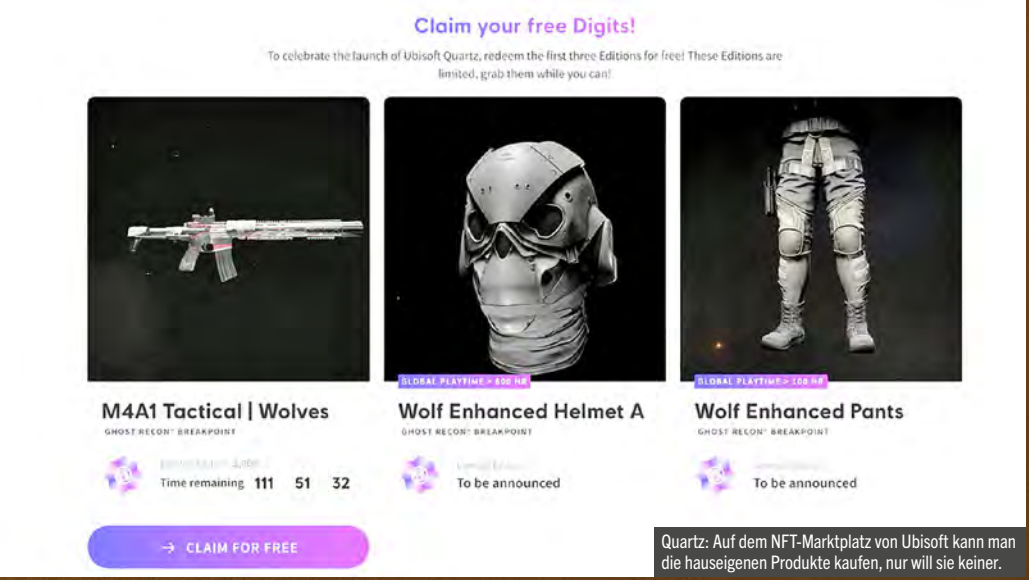
Gesichert wird das System dadurch, dass fehlerhafte Validierungen abgestraft werden und man etwas von seiner Währung abgenommen bekommt, auch bei unabsichtlichen Fehlern. Da sich hier wesentlich weniger Leute beteiligen müssen, sind Kryptowährungen auf dieser Basis sehr effizient. Die Währung Tezos, die von Ubisoft genutzt wird, beruht auf Proof-of-Stake und verbraucht für einen Vorgang 25 Millionen Mal weniger Energie als Bitcoin.

Ethereum: Wo sind die Grafikkarten?

Die in Kryptospielen beliebteste Währung ist Ethereum. Sie basiert



Axie Infinity: Leider kann man Spiele mit NfTs nur spielen, wenn man vorher welche kauft. Und das kostet.



Quartz: Auf dem NFT-Marktplatz von Ubisoft kann man die hauseigenen Produkte kaufen, nur will sie keiner.

auf dem Proof-of-Work-Prinzip, ist aber noch bedeutend umweltfreundlicher als Bitcoin. Aktuell arbeitet man daran, dass ein Teil der Transaktionen über eine neue Blockchain laufen, die auf Proof of Stake basiert und bedeutend umweltfreundlicher sein soll.

Das Problem von Ethereum ist aber noch ein ganz anderes. Proof of Work bedarf nämlich einer starken Rechenleistung, um sich beteiligen, „minen" und Geld verdienen zu können. Für Bitcoins werden mittlerweile eigene Geräte gebaut, sogenannte ASIC: Application-Specific Integrated Circuits.

Zu Deutsch handelt es sich dabei um ein Bauteil, das für einen ganz bestimmten Vorgang bestimmt ist: In diesem Falle die Aufgabe der Bitcoin-Blockchain zu lösen. Diese Geräte gibt es für Ethereum zwar auch, die sind allerdings bedeutend weniger effizient.

Daher entscheiden sich viele für die Alternative: Grafikkarten. Diese haben nicht nur den Vorteil, jede Art von Kryptowährung „minen" zu können, sondern auch den, eine Grafikkarte zu sein, damit kann man sogar spielen. Das ist besonders für private Krypto-"Miner" interessant, sorgt mit dem aktuellen Aufstieg von Ethereum letztlich aber dafür, dass die Preise für hochwertige Grafikkarten in astronomische Höhen steigen und dort bleiben.

Kryptogaming:
Was ist das eigentlich?

Der Begriff Kryptogaming taucht immer wieder auf, ist aber irreführend, denn er suggeriert, dass man durchs Zocken des Spiels selbst Kryptowährung bekommen kann, was nicht der Fall ist. Man kann aber in bestimmten Titeln NFTs „erspielen" – zumeist nach vorheriger Investition –, und diese dann an andere Spieler verkaufen. Der Ertrag hängt von spekulativen Faktoren ab wie dem Kurs der Währung, Angebot und Nachfrage. Das System trägt den griffigen Namen Play 2 Earn.

Play 2 Earn: Axie Infinty

Ein Beispiel für so ein Spiel ist Axie Infinity, bei dem man mit Pokémon-artigen Figuren gegeneinander kämpft, sie züchtet und schließlich verkauft. Bevor man das Spiel starten kann, muss man zuerst selbst Axies kaufen, die für einige hundert Dollar über den Tisch gehen. Zum Züchten – also zum Geldverdienen – braucht man zudem Liebestränke, die man durch Kämpfe gewinnt und in regelmäßigen, dafür seltenen, Abständen vom Spiel geschenkt bekommt.

Da sich jedes Axie nur siebenmal paaren kann, muss man stets abwägen, wann man verkauft. Starke Axies mit guten Werten, die wenig zur Züchtung genutzt wurden, bringen mehr Geld ein.

Theoretisch kann sich eine Einzelperson damit ein zusätzliches Gehalt erwirtschaften, praktisch handelt es sich um ein spekulatives Geschäft. Die Preise sind von der realen Wirtschaft und der Spieleranzahl abhängig, sowie vom aktuellen Kurs der Kryptowährung Ethereum, welche selbst ständigen Schwankungen unterliegt. Wie das bei Kryptowährungen halt so ist.

Das Gameplay des Spiels tritt bei dieser Form von Play 2 Earn in den Hintergrund und muss nur funktional sein. Zu komplizierte oder ausgefeilte Spielmechaniken würden das Geldverdienen erschweren und dem Prinzip des Spiels im Weg stehen.

Darüber beschwert sich auch Max Nichols, Senior Technical Designer bei Bungie. Die Motivation, ein Spiel zu spielen, weil es Spaß macht, würde überschattet von der Motivation, Geld zu verdienen. Alleine die Möglichkeit, dass man Geld verdienen kann, sorge dafür, dass der Spaß auf der Strecke bliebe.

Hier redet man von intrinsischer und extrinsischer Motivation. Intrinsische Motivation beschreibt, wenn man einen Titel um seiner selbst willen spielt, extrinsische Faktoren kommen hingegen von außen und werden für viele Spieler zum Hauptproblem, wenn es um Play 2 Earn geht. Der psychologische Effekt tritt schließlich auch ein, wenn man das gar nicht will.

Das Metaverse:
Kann mir das nicht egal sein?

Es gibt bereits unzählige Play-2-Earn-Spiele, die dem normalen Gamer in der Regel egal sein können. Sie werden nur genutzt, um Geld zu verdienen, und nicht, weil sie so ein tolles Spielererlebnis bieten. Auf Marktplätzen wie Gala Games gehen horrende Summen über den Tisch für verschiedenste Handyspiele wie Town Star, wo Leute locker 6.000 Euro für einen virtuellen Basketballplatz ausgeben. Wiederum handelt es sich um reine Spekulation mit begrenzten Gütern, der man einfach aus dem Weg gehen kann, oder?

So einfach bleibt das leider nicht, denn immer mehr große Entwickler scheinen es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, ein beziehungsweise das Metaverse zu erschaffen: einen Ort, an dem Videospiele und die reale Welt verschmelzen.

Die Idealvorstellung umfasst das Handeln von Ausrüstung über Spielegrenzen hinweg, sodass man etwa ein Schwert aus WoW auch in Final Fantasy tragen oder das Lieblings-Reittier immer an seiner Seite wissen kann. Das ist eine Utopie, die nur dann Sinn ergeben würde, wenn wir alle in allen Spielen leben, und wir niemals in einer PvP-Lobby landen, wo alle anderen Teilnehmer stärker sind als wir.

Das Zukunftsgequatsche klingt zwar sehr unrealistisch, aber einige große Entwickler sind von der Idee unumstößlich überzeugt. Ubisoft redeten noch während der Ankündigung ihrer gefloppten NFTs von einem Metaverse und großen Plänen. EA sprach ebenfalls von einer solchen Zukunftsvision und Square Enix veröffentlichte einen entsprechenden Brief zum neuen Jahr vom Präsidenten des Unternehmens persönlich.

Dezentrales Gaming, NFTs und Kryptowährung seien die Zukunft von Spielen. Bedenken von Spielern seien zwar verständlich, aber es gebe auch Spieler, die etwas zum Spiel beitragen und „nicht bloß Spaß haben" wollten. Eine neue Form von nutzergenerierten Inhalten solle es geben, wie die aussehen sollen, verrät man aber nicht.

Andere Entwickler und Gaming-Riesen sehen die Entwicklung sehr skeptisch. Xbox-Chef Phil Spencer redet von Ausbeu-

Evolved Apes: Nachdem er sämtliche Investoren ärmer gemacht hatte, verschwand der Verantwortliche.

Stalker 2: Kurz nachdem man NFTs ankündigte, ruderte man schon zurück. Die Reaktion war vernichtend.

tung der Spieler, bei Bungie fürchtet man, dass der Spaß am Spiel zu kurz kommt, und Steam hat sogar alle Spiele mit NFTs aus dem Store geschmissen.Die Good-Guy-Einstellung ist zwar löblich, doch mehr steckt kaum dahinter. Und wenn andere Firmen anfangen, damit Geld zu verdienen, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch unter anderen Dächern die Stimmung kippt.

Die Maßnahme von Steam ist zwar sehr konkret, allerdings ist sie nicht davon motiviert, dass man das Konzept prinzipiell doof finden würde, sondern weil viele Spiele in dem Bereich schlicht und ergreifend Scams sind.

Scams: Ist Kryptogaming sicher?

Theoretisch sind NFTs vor Diebstahl sehr sicher, die viel größere Gefahr geht von Scams aus. Im Regelfall wird den Leuten dabei viel versprochen, und am Ende bekommt man nichts raus, obwohl man Geld investiert hat. Spiele, die von Ubisoft oder Square Enix entwickelt werden, betrifft das wahrscheinlich nich, andere NFT-Titel aber durchaus.

Ein bekanntes Beispiel ist der Titel Evolved Apes, der niemals verkauft oder überhaupt entwickelt wurde. Der Gründer Evil Ape verkaufte NFTs in Form von Affen-Tokens, die dann in ein Kampfspiel integriert werden sollten. 10.000 Affen sollten gegeneinander antreten und nur der stärkste sich durchsetzen. Nachdem sich der anonyme Gründer Evil Ape mit über 2,7 Millionen US-Dollar aus dem Staub gemacht und nicht mal den Designern der NFTs ihren Lohn bezahlt hatte, war klar, wer hier am Ende der einzige Gewinner war.

Das hält Spieler aber nicht davon ab, weiterhin in NFTs von Titeln zu investieren, die noch gar nicht existieren. Auf dem bereits genannten Marktplatz von Gala Games erwirtschaftete Peter Molyneux, bekannt für Spiele wie Black & White und Fable, bereits über 50 Millionen Dollar für NFT-Grundstücke zu einer Blockchain-Business-Sim namens Legacy, die noch auf unbestimmte Zeit in Entwicklung ist.

Laut Website geht es im Spiel darum, ein Wirtschaftsimperium durch Kreativität aufzubauen und Profit daraus zu schlagen. Echten Profit. Das beste und natürlich teuerste Grundstück bietet zudem die Möglichkeit, bereits bei der Alpha des Spiels dabei zu sein und, Zitat, „den Markt zu dominieren, bevor die Konkurrenz überhaupt mit dem Handel angefangen hat“.

Ein zum einen recht unfairer Vorteil, zum anderen aber auch eine kostspielige Sache. Dieses Stück Land gibt es im Spiel nämlich nur einmal und es wurde für rund 800.000 Euro bereits verkauft.

Natürlich kann sich Herr Molyneux nicht einfach aus dem Staub machen, schließlich ist er nicht anonym, aber es garantiert auch niemand, dass das Spiel gut wird, oder auch nur fertig. Bei jedem Investment sollten Spieler vorsichtig sein und Vorbestellen gilt heutzutage aus gutem Grund als verpönt. NFTs nun laden Scammer förmlich dazu ein, etwaige Unsicherheiten auszunutzen, und beschädigen den Ruf der neuen technischen Entwicklung, bevor sie sich wirklich etablieren kann.

Also keine neue Entwicklung?

Accounts hochziehen, seltene Gegenstände farmen und dann verkaufen, das ist keine sonderlich neue Entwicklung in Videospielen. Was NFTs und Kryptowährung also bringen – außer Kopfzerbrechen –, ist daher nicht so wirklich ersichtlich. Zumindest nach jetzigem Stand. Der große angepriesene Vorteil der Publisher ist, dass man die Gegenstände besitzt, sie auch weiterhin existieren, wenn die Server abgeschaltet werden und dass man sie weiterverkaufen kann.

Ein Ingame-Gegenstand ist aber ziemlich nutzlos, wenn die Server eines Titels abgeschaltet werden. Und die angepriesene Mechanik, einen Gegenstand in ein anderes Spiel mitzunehmen, funktioniert auch nur, wenn der Entwickler das beim neuen Spiel einbaut. Das würde auch funktionieren, wenn die Account-Daten gespeichert würden und man sie von Entwicklerseite einfach übertragen kann.

Des Pudels Kern liegt in der Technik und wo die Daten gespeichert werden. Muss Ubisoft also selbst Server- und Speicherleistung aufbringen, damit man seine Skins über mehrere Ghost-Recon-Teile behält, oder wird alles dezentral gespeichert, ohne, dass man sich jemals um die Daten kümmern muss?

Theoretisch kann man auch Jahre nach einer Serverabschaltung die NFTs wieder integrieren und sie würden weiterhin funktionieren, sie haben ja nie aufgehört, zu existieren. Der Sammlerwert würde sich wieder erhöhen, und schon ist ein Grund geschaffen NFT-Skins zu kaufen. Square Enix spricht von einem selbsttragenden Spielerwachstum, denn wo Geld zu holen ist, verirren sich immer Leute hin.

Also nein: Als Spieler wird man NFTs wohl nicht für alle Ewigkeit aus dem Weg gehen können, ohne zahlreiche Titel auszugrenzen, denn die Zahl an Spielen mit NFT-Integration wird steigen. Unternehmen sehen hier die Zukunft und das große Geld, und wenn man sich den finanziellen Erfolg von bestehenden Kryptospielen anschaut, haben sie damit gar nicht mal so unrecht, egal, ob man das nun gut findet oder nicht. ❑

KAUFT

XBOX

ACTIVISION BLIZZARD

KOLUMNE

Microsoft kauft Activision Blizzard und die Spielewelt hält den Atem an: Damit gehört dem Xbox-Konzern nun das nach Aktienwert größte Videospielunternehmen der Welt. Da wirkt der Kauf von Bethesda vor einiger Zeit im Vergleich wie Peanuts. 7,5 Milliarden Dollar versus sage und schreibe 70 Milliarden Dollar. Zum Vergleich: Das entspricht fünf Fußballfeldern, auf denen man 70 gottverdammte Milliarden Dollar gestapelt hat!

Von: Lukas Schmid

Call of Duty. World of Warcraft. Diablo. Starcraft. Overwatch. Crash Bandicoot. Tony Hawk. Guitar Hero. Skylanders. Oh, und dann freilich auch noch Candy Crush von King Games, einem weiteren Tochterunternehmen Activisions. Diese und viele andere Spielereihen gehören jetzt Microsoft und werden, zumindest größtenteils, neben dem PC exklusiv für die Xbox erscheinen. Bye-bye, Playstation, das war's dann wohl mit exklusiven Werbedeals bei Call of Duty. Die Frage „was bedeutet das?" reicht hierbei in viele Richtungen. Konzentrieren wir uns mal auf drei.

Was bedeutet das für die Spieler?
Nun, dass Playstation-Besitzer sich darauf einstellen müssen, dass es einige der größten Marken über kurz oder lang nicht mehr für ihre Hardware geben wird. Klar, Microsoft spielt gerne den Good Guy, dem es nur darum geht, den „Gamern" eine schöne Welt zu gestalten.

Das ist aber freilich Blödsinn. Es geht um Geld, um viel Geld, wie man sich vielleicht vorstellen kann, wenn 70 Milliarden Dollar in die Hand genommen werden! Es wird eine Übergangsfrist geben, das nächste Call of Duty, Overwatch 2, vielleicht Diablo 4, die könnten und werden zum Teil noch für Playstation erscheinen. Dann aber dürfte der Flow abflauen. Nach den Überhangsdeals zu Deathloop und Ghostwire Tokyo kommen Starfield und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit The Elder Scrolls 6 von Bethesda auch nur noch für PC und Xbox.

Was bedeutet das für die Gaming-Industrie?
Nun, der Kauf kommt einem Erdbeben gleich, bei dem kein Stein auf dem anderen bleiben und die Lang-

Overwatch 2

World of Warcraft

Call of Duty: Vanguard

Diablo 2: Resurrected

zeitauswirkungen noch gar nicht so richtig abzusehen sein dürften. Microsoft lässt die Muskeln spielen und stellt klar: Die Playstation-Marktführerschaft ist nichts wert, wenn das Unternehmen dahinter im Vergleich zum Konkurrenten wie David gegen Goliath dasteht. Microsoft muss nicht mal unbedingt klug agieren, es muss vor allem die Geldbörse öffnen, und mit dem quasi unendlichen Fluss an monetären Ressourcen kann jeder Widerstand wie eine Fliege zerdrückt werden.

Good Guy? Wohl weniger. Monopolist trifft's eher. Die Konkurrenz wird einfach vernichtet, anstatt sie zu bekämpfen, und seit dem Minecraft-Kauf hat man einen weiten Weg zurückgelegt. Das ist wirtschaftlich sinnvoll, aber wenig sympathisch.

Microsoft baut vor, nicht nur für eine Streaming-Zukunft, sondern für eine Zukunft, in der man um Xbox einfach nicht mehr herumkommen kann, wenn man spielen will, egal, wie sehr man es auch versucht. Das Problem daran: Wo keine Konkurrenz, da keine Notwendigkeit, kundenfreundlich zu agieren, weil: friss oder stirb. Ich male schwarz, ja, aber rosig kann ich diese Zukunft einfach nicht sehen.

Zu guter Letzt: Was bedeutet das für die Mitarbeiter von Activision? Rein wirtschaftlich war es bestimmt der allerbeste Moment für Microsoft, jetzt zuzuschlagen und Activision noch schnell an der Kasse mitzunehmen. Sexismus-Skandale, massives Mobbing am Arbeitsplatz, ein katastrophales Management unter oberster Schirmherrschaft von Robert Kotick, der all das offenbar geschehen ließ oder sogar guthieß: So weit man das bei einem milliardenschweren Unternehmen sagen kann, liegt Activision-Blizzard derzeit am Boden.

Und das ist der einzige, und dankenswerterweise auch wichtigste Punkt, in dem ich in den Aufkauf positiv sehen kann. Hier kann, hier darf und hier wird kein Stein auf dem anderen bleiben, da Microsoft genau weiß, welche Erwartungshaltung hier existiert. Kotick wird nicht zu halten sein, auch sonst muss das Management umstrukturiert werden. Den beanstandeten Fällen muss penibel nachgegangen werden, und Microsoft wird gut daran tun, dem auch Folge zu leisten. Ja, die nun in Microsoft-Besitz befindlichen Marken sind unfassbar wertvoll. Der Scherbenhaufen dahinter dürfte für den Neubesitzer aber nur bedingt reizvoll sein. Und bei allem, was man Microsoft vorwerfen kann: Eine schlechte Behandlung der Mitarbeiter scheint nicht dazuzugehören. Zumindest hört man da von den diversen Studios hauptsächlich Gutes. Die Activision-Mitarbeiter haben es verdient, dass sie in ein gesundes, neues Arbeitsumfeld hineinwandern.

In den nächsten Tagen werden wir wohl noch mehr Details zum Mega-Deal erfahren. Jetzt muss man das ganze Ding aber auch erst einmal sacken lassen. Es ist zwar nur die Videospiel-Welt, aber zumindest die wurde ganz gehörig auf den Kopf gestellt. ❑

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Wir haben emsige ~~kleine Klugscheißer~~ Foren-User. Nevermind85 etwa, der unter dem Artikel zum 25-jährigen Jubiläum von Command & Conquer: Alarmstufe Rot eine Arbeit über Hitler, Einstein, Zeitreisen und Paralleluniversen platzierte, für die jeder Politiker einen Doktortitel bekäme. Der Dissertation zufolge schlägt AR gar keinen Bogen zur Story des ersten C&C. Dass Kane am Ende von AR auftaucht, sei von einem Entwickler nachträglich als Fehler bezeichnet worden. „Afaik hatte Kane einen Auftritt, weil er bei den Spielern so beliebt war. In den nachfolgenden AR-Teilen taucht er dann ja auch nicht mehr auf." Deshalb gelte:

C+C: (Tiberium-Reihe = Bösewicht Kane) ≠ (AR-Reihe = kein Kane)

Wer hat recht? Der Leser? Die Autoren des Artikels? To be or Nod to be? Zum Glück gelte ich als C&C-Koryphäe. Kane-Darsteller Joseph D. Kucan epilierte sich sogar zu meinen Ehren den Kopf. Indes haben meine Kollegen von der Serie so viel Ahnung wie ein Kühlschrank vom Marathonlauf. Also entscheide ich einfach mal: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Maria Beyer-Fistrich, IHR HABT SO WAS VON VERKACKT!

Hach, ich bin einfach gerne böse, denn Nod-geweihte leben länger. Außerdem liebe ich es, wenn in der Redaktion Nod und Elend herrschen. Lasst uns zur Feier des Tages gemeinsam ein Liebeslied für die C&C-Reihe singen, das ich für Michael Jackson komponiert habe!

Tiberian girl,
you came and you changed my world,
a love so brand new
Tiberian girl!

Gut, gell? Ja, Nod macht erfinderisch.

Harald Fränkel

Geile Gendergrafik

Hallo PC-Games-Team, ich wollte mich für den Videobeitrag „Microsoft kauft Activision Blizzard und zerstört die Gaming-Welt" von Lukas Schmid bedanken. Es kommt nicht mehr häufig vor, dass jemand die Wahrheit anspricht. Umso mehr schätze ich Ihre Meinungsvideos auf Youtube, bei denen mir aus dem Herzen gesprochen wird! Desweiteren bin ich froh darüber, dass Sie Ihre Beiträge nicht gendern. Leider ist dies bei vielen anderen Medien der Fall. Ich hoffe, Sie behalten unsere schöne Sprache auch zukünftig bei.

Georg Schmeißer

Sehr gerne, Frau Schmeißer.

Aussteigerfreundlich

Betrifft: Wie einsteigerfreundlich ist das Weltraum-MMO Eve Online heute?

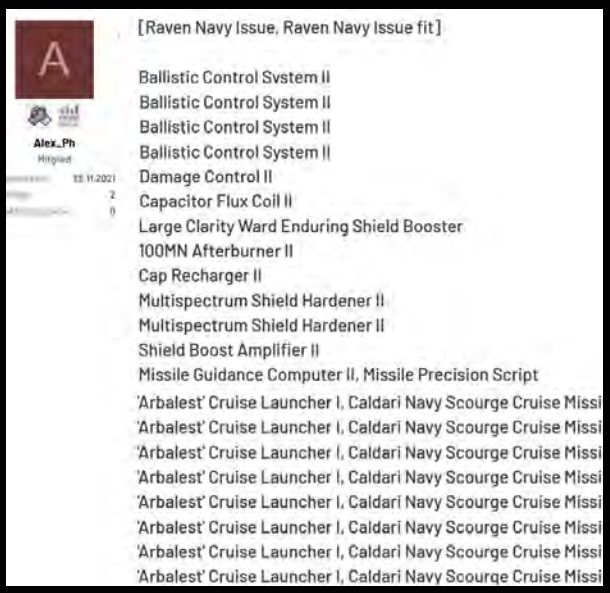
Vor Jahren habe ich mal versucht, einzusteigen. Es erging mir, wie es im Bericht steht, man ist hoffnungslos verloren. Es sind nicht die Spielmechaniken, da könnte man sich durchlesen und durcharbeiten. Die Menüs haben mir den Nerv geraubt. Wenn man als Händler seine Karriere starten will und sich die Materialien ansieht, ist es ganz vorbei. Mich hat es total überfordert und gefrustet. Schade, denn grundsätzlich stehe ich auf Space-Wirtschaftsims. Muss ich eben weiter in Elite mit meiner Anaconda rumtuckern.

Batze

Geht es eigentlich nur mir so, dass ich bei der Begrifflichkeit „Eve Online" immer sofort an Livecam-Services denke, bei denen sehr schlechte Schauspielerinnen mit Kleidungsallergie so tut, als würden sie sich ausgerechnet mit den gerade zusehenden fetten Nerds und deren pelzigen Zwerganakondas paaren wollen? Frage für den Freund eines Schwagers.

Tipp des Monats

Betrifft: Eve Online



Wenn ich mir Tipps und Tricks zu Eve Online anschaue, hab ich noch weniger Lust drauf. Schon diese Einbauanleitung für ein Raven-Navy-Schiff liest sich wie ein C++Programm der Hackergruppe Anonymous, mit der man sogar die Firewall des Pentagons auslöschen könnte.

PC Games hilft

Hallo PC-Games-Teams, ich habe eine Frage betreffend dem Test der neuen FF14-Erweiterung. Der war mal vor zwei Ausgaben angekündigt, aber seit dieser Zeit habe ich leider nichts mehr gelesen. Ich würde mich freuen, wenn diese meiner Meinung nach großartige Erweiterung ausgiebig getestet würde. Und ich hoffe, ich darf PC Games noch lange lesen.

Markus

Du schreibst, du hättest eine Frage. Und dann vergisste glatt, diese zu stellen. Das üben wir bis zum nächsten Monat noch mal, ja?

Topsecret

Mir gefällt der auf Bau der Zeitung bin schon länger kund seit 20 Jahren leider nie abo gemacht als Kind ging es leider nie ..die Zeit vergeht schnell und die Zeitung hat sich gut weiter entwickelt.. Die Beiträge sind hochwertig und gut ich mag den auf Bau der Artikel .. Interessant Games sind immer enthalten selbst wen man nicht alle zocken kann ist es gut zu wissen was es so.gibt Neus .. auch was raus kommt .. Was man verbessern kann ist vielleicht das Angebot an Spiel also vielleicht ein bissen mehr indigames ich finde da gibt es viele gut ..danke für euer Zeitung und Zeit.

Rex

Wo ist das gottverdammte Yps 136 mit dem Handbuch für Geheimagenten, wenn man es mal zum Decodieren verschlüsselter Nachrichten braucht?

Affig

Betrifft: Online-Test zu Chorus

Ja, hört sich tatsächlich interessant an. Aber was genau hat dieses Spiel mit Star Wars zu tun? Mindestens eine Trilliarde Serien und Filme haben Weltraumkämpfe. Aber es muss einfach STAR WARS fallen … irgendwo … auch bei Dingen, die absolut nichts mit Star Wars zu tun haben. *Xello1984*

Was für eine miese Unterstellung! Wenn wir derartiges Clickbaiting betreiben wöllten, dann natürlich so, dass es keinem auffällt. Wir würden irgendwie davon ablenken. Oh, hinter dir, ein dreiköpfiger Wookie aus STAR WARS ISLAND!!!

Leckere Menüs

Betrifft: Test zum Fußball-Manager 2022

Danke für den Test. Was ich nicht verstehe ist, dass ihr ohne Ende auf den Menüs rumhackt. Es gibt etliche Fan-Seiten, wo man kostenlos Skins herunterladen kann. Diese kann man auch noch anpassen. Dadurch sieht der FM nicht mehr aus wie eine Excel-Tabelle, sondern richtig geil. Warum sprecht ihr das nicht an, ist das pures Unwissen? […]

KerpalCGN

Geht es nach deiner Argumentation, dürfte man auch die Optik des für 2023 angekündigten BMW Concept XM nicht kritisieren. Dabei sieht der aus wie 'ne Playstation-1-Grafik mit Polygon-Skorbut. Und du so: „Man kann ja eine kostenlose und formschönere Fiat-Multipla-Karosserie vom Schrottplatz drüberstülpen!" Merkste selber, oder?

We love Lara

Betrifft: Special zum 25-jährigen Jubiläum von Tomb Raider

Die Tomb-Raider-Serie begleitet mich seit meinen frühesten Gaming-Erfahrungen und hat für immer einen Platz in meinem Herzen. Egal, ob die alten Spiele, oder die Anniversary- und Reboot-Generation, ich mag alle! Anfang des Jahres habe noch mal den ersten Teil gespielt und vor ein paar Tagen Teil 2 begonnen. Das Leben kann so schön sein. *Sbf93*

Liebe Kinder, bitte nicht zu Hause nachmachen! Tragt angesichts der „Grafik" von Tomb Raider 1 und 2 mindestens einen Schweißerhelm mit selbst abdunkelndem Speedglas, sonst spritzt euch das Kammerwasser aus den Augäpfeln!

Aber halo!

Betrifft: Test zu Halo Infinite

Ich hab mir das Spiel ein paar Stunden im Stream angeschaut. […] Die Charaktere sehen in Zwischensequenzen grafisch eher unterdurchschnittlich aus. Generell ist es grafisch überraschend schlecht. Die Sichtweite ist hoch, die Landschaft auf Entfernung aber unschön karg. Ansonsten gibt's hässliche Ecken, aber das ist in so großen Welten wohl normal. Optisch stark finde ich es nur in den Innenbereichen. Natur scheint den Entwicklern nicht so zu liegen. Vor allem Pflanzen sehen nicht so toll aus. […]

Linktheminstrel

Deshalb zock ich lieber das 2010 erschienene Halo für die 45 Jahre alte Atari-2600-Konsole. Da sehen die Pflanzen top aus. Bäume haben beispielsweise nur ein Bein, sodass man sie 1a vom Helden unterscheiden kann. Killerfeature!

Und so sieht es aus, wenn man in der Sendung Lego Masters den letzten Platz erobert.

Faust aufs Auge

Betrifft: Test zu Sherlock Holmes – Chapter One

Die Grafik sieht ja gruselig aus: Wird bei PC Games mit 'ner Playstation 4 in 720p gezockt? Das erklärt das komische Gezuckel in der Bewegung und die nicht vorhandene Treffsicherheit während der Kämpfe. Grausig. *BxBender*

Fun fact: Sowohl Stevie Wonder, Ray Charles als auch Andrea Bocelli haben in ihrer Kindheit Tomb Raider 1 und Sherlock Holmes: Chapter One gespielt.

RAM und Rom

Betrifft: Test zu Asterix & Obelix – Slap them all!

Von der Optik und vom generellen Gameplay sieht es eigentlich ziemlich genau so aus, wie ich mir ein Asterix-Spiel wünschen würde. Jedenfalls viel, viel besser als diese komischen 3D- Ableger. Schade, dass die Präsentation wohl nicht so ganz geglückt ist. Aber schöner Artikel. Fand die ganzen Asterix-Anspielungen im Text sehr gut. *MrFob*

Romanes eunt domus!

Das hier, liebe Kinder, ist ein Kindle der 70er: funktionierte ohne Batterien und in bunt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 03/2012

Von: Rebecca Herrmann & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die PC Games 03/12 – 2012 war ein Monat voller vielseitiger Titel. Vom taktischen Aufbau eines Königreichs, bis hin zur inneren Dunkelheit, die einem im Kampf hilft, ist vieles vertreten.

The Darkness 2

Die Dunkelheit wird hier schnell dein Freund

Mit einem Luxus-Essen, teurem Wein und hübschen Frauen startete damals der vielversprechende Auftakt für Jackie Estacado, der nicht nur Kopf der New Yorker Mafia ist, sondern auch einen dämonischen Fluch in sich trägt. Wir erinnern uns an den Vorgänger zurück, in dem Jackies Pate ihn umbringen möchte und unser Protagonist das nur wegen eines Fluches überlebt, der die Familie schon seit Generationen heimsucht und bei dem Anschlag das erste Mal ausbricht und ihn so rettet. Der Fluch möchte den Wirt am Leben halten und bricht deshalb in bedrohlichen Situationen aus. Das zweite Abenteuer spielt dabei zwei Jahre nach Jackies erstem Auftritt. Seitdem hat Jackie es geschafft, die dämonische Dunkelheit zu unterdrücken. Allerdings muss er sich der Dunkelheit wieder hingeben, als schwer bewaffnete Gangster einer feindlichen Bruderschaft versuchen, ihn zu töten, seine dämonischen Kräfte zu rauben, um diese für ihre Zwecke zu missbrauchen, und dabei alles um ihn herum in Schutt und Asche legen. Die besonderen Fähigkeiten des Fluchs kann er allerdings nur im Dunkeln benutzen, tritt man also in helles Scheinwerferlicht, müssen diese zerstört werden, um die übernatürlichen Kräfte nicht zu verlieren, was einen wichtigen Aspekt des Gameplays von The Darkness 2 darstellte.

Alan Wake

Ein Action-Thriller mit toller Geschichte

Zehn Jahre ist es schon her, dass Alan Wake sein Videospiel-Debüt gefeiert hat. Der Mystery-Thriller hat schon damals schon ein bisschen diffus gewirkt. So wirft einen das Spiel zu Beginn auch nicht direkt in die Handlung, sondern in einen unheilvollen Albtraum, der erst viel später einen Sinn ergibt. Die Hauptstory beginnt erst nach dem Traum und schickt das Ehepaar Wake erstmal in einen vermeintlichen Erholungsurlaub nach Bright Falls. Unser Gegner, die Dunkelheit, wartet dort auf uns. Sie greift uns nur selten selbst an, sondern ergreift Besitz von den Bewohnern der Kleinstadt und hetzt uns diese auf den Hals. Zum Glück befinden wir uns in einem Gebiet, das anscheinend überwiegend aus Holzfällern und Jägern besteht und so fliegen uns unterwegs also nicht nur Beile um die Ohren, sondern man kann direkt mit Schrot darauf antworten. Auch bietet das Spiel jede Menge unterschiedliche Areale, die unter anderem mit wild gewordenen Mähdreschern, Poltergeistern, Tornados und Vogelschwärmen überraschen. Die Dunkelheit ist nur bei Nacht unser größter Feind, das bedeutet aber nicht, dass die Tage weniger actionreich ablaufen, da wir zusätzlich vom FBI gejagt werden. Alles in allem ist Alan Wake zwar ein actiongeladenes Abenteuer, allerdings werden die Actionszenen immer weniger wichtig und die Geschichte rückt stetig in den Vordergrund.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Der erfolglose Auftakt in ein neues Spieleuniversum

Es ist immer aufregend, komplett neue Spieltitel in die etablierte Spielewelt zu bringen und sich gegen die bereits bekannten Spielegrößen durchzusetzen. Und so wird immer wieder der Versuch gewagt, neue Reihen zu etablieren. Genau das haben die Entwickler auch 2012 mit Kingdoms of Amalur: Reckoning versucht. Es verbindet die riesige Spielewelt eines Open-World-Spiels mit der Item-Jagd aus Diablo und einem Kampfsystem, das man aus Actionspielen wie Darksiders kannte. Im Spiel schlüpft man in die Rolle eines Protagonisten, der eben erst gestorben ist, durch ein Experiment bekommt er jedoch ein zweites Leben. Das raubt einem allerdings das Schicksal. Das ist in dieser Welt ein großes Problem, da hier jeder einem großen Zeitlauf der Vorhersehenden folgt. Kann jemand sein Schicksal also selbst in die Hand nehmen, führt das zu großem Chaos. Unser Widersacher will die ganze Welt unterjochen und einzig und allein wir, als schicksalsloser Held, können das verhindern. Schon damals sollte Reckoning nur der Auftakt sein, ein Nachfolger und ein Online-RPG waren in Planung. Daraus wurde letztendlich nichts und die Titel sind leider im Sand verlaufen.

King Arthur 2

Der Aufbau eines neuen Königreichs

Der Friede, der im ersten Teil von King Arthur geschaffen wurde, hielt nicht lang und so wird man im zweiten Teil vor neue Herausforderungen gestellt. Nachdem der König eine magische Wunde erleidet, die nicht mehr heilt und ihm Lebenskraft raubt, versinkt das Land im Chaos. Nun müssen wir als Arthurs Sohn William das Reich wieder aufbauen. Neben der rundenbasierten Verwaltung des Reichs und den Echtzeitschlachten haben die Rollenspielcharaktere sogar noch mehr Bedeutung gewonnen. Quests erinnern hier stark an Textabenteuer oder Pen&Paper-Rollenspiele: Man klickt sich durch die Abenteuergeschichten, fällt knifflige Entscheidungen und bangt jedes Mal ob der daraus resultierenden Konsequenzen. Auch gab es damals endlich die volle Vertonung der wichtigsten Quests. Manche Sachen sind aber auch geblieben, so ist der rundenbasierte Spielablauf in die vier Jahreszeiten aufgeteilt. Die Schlachten werden in Echtzeit ausgetragen und erinnerten uns damals an die Total-War-Reihe.

Diablo 3

Ein geniales Abenteuer, das bis heute noch sehr beliebt ist

Kaum jemand wunderte sich damals, dass der Release von Diablo 3, dem wir vor zehn Jahren eine große Vorschau widmeten, verschoben wurde. Genau das hat Jay Wilson dann auch bestätigt, als er im Januar 2012 ungeschminkt und ohne PR-Floskeln den Entwicklungsstand von Diablo 3 kommentierte. Wilson wurde nicht müde zu betonen, dass Diablo nicht nur gut, sondern herausragend werden sollte. Darum hielt er es für notwendig, die eigenen Ideen und Entwicklungen immer wieder zu hinterfragen, überdenken, abzuändern oder wieder zu entfernen. Und so wurden im Januar '12 große Veränderungen angekündigt, die noch ins dritte Diablo implementiert werden sollten, bevor das Spiel die Marktreife erreicht. Teilweise sind auch Neuerungen, die bereits Jahre zuvor angekündigt wurden, wieder aus dem Spiel rausgefallen. Durch kleinere und größere Änderungen hat sich Diablo 3 nach und nach dann zu dem Spiel entwickelt, das wir heute kennen. Das gleiche Szenario scheint sich mit dem vierten Teil zu wiederholen. Ein Release 2021 war bei Diablo 4 eh unrealistisch, 2022 wurde jedoch öfter genannt. Während einer Investoren-Konferenz wurde kürzlich dann angedeutet, dass sich der Release bis 2023 verschieben soll. Wann der Titel schlussendlich erscheint, wird also nur die Zeit zeigen.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-11400F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (2,6-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: 160 Euro

ALTERNATIVE

20 Euro günstiger ist der Core i5-10400F, der aber nur PCIe 3.0 bietet – dies würde die gleich vorgeschlagene Grafikkarte ausbremsen. Nach oben hin ist auch der Core i5-12400F für 185 Euro eine sehr gute Wahl – allerdings sind die nötigen Sockel 1700-Mainboards ebenfalls teurer, so dass das Paket etwa 50 Euro mehr kostet. AMD bietet aktuell keine günstige Alternativen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Sapphire Pulse Radeon RX 6500 XT
Chiptakt/Speicherart: bis zu 2825 MHz / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: derzeit ab 275 Euro

ALTERNATIVE

Die neue RX 6500 XT enttäuscht in Test zwar eher – allerdings ist die nächste lohnenswerte Grafikkarte erst die Nvidia GTX 1660 Ti ab 440 Euro oder die bei Preis-Leistung deutlich bessere AMD Radeon RX 6600 für 500 Euro. Die einzige ebenfalls unter 300 Euro verfügbare Option ist die Nvidia GeForce GTX 1650, wobei die RX 6500 XT aber vor allem per PCIe 4.0 mehr Leistung bietet.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte H510M S2H V2
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, 2xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 75 Euro

ALTERNATIVE

Nur wer bestimmte Features vermisst, braucht mehr als 75 bis 85 Euro auszugeben. Wer zum Sockel 1700 greifen will, um den Core i5-12400F zu verwenden, findet im Biostar H610MH und ASRock H610M-HDV/M.2 für 95 Euro die aktuell günstigsten Mainboards.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Crucial P2 SSD (M.2) / keine
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 75 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: AeroCool Cylon (weiß), 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, 2x USB 2.0, 1x USB-A 3.0, Grafikkartenlänge bis 34,6 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil/Preis: SilverStone Strider Essential Series, 500 Watt; 40 Euro

Nimmt man bei der SSD weniger Speicherplatz in Kauf, kann man 40 Euro sparen. Eine 2,5-Zoll-SSD mit 480 bis 512 GB Kapazität kostet ab 40 Euro. Auch falls lediglich 1TB-M.2-Varianten teurer werden sollten, kann man auf SATA zurückgreifen – der Unterschied beim Laden von Games ist minimal. Ein wenig sparen kann man auch, indem man zuerst nur einen Riegel mit 8GB RAM nimmt.

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 725 Euro)

ANZEIGE

EINSTEIGER-GAMING-PC

Captiva I62-208

SSD: 480 GB

Arbeitsspeicher: 16 GB

Grafikkarte: Nvidia GeForce GTX 1050 Ti 4GB GDDR5

Prozessor: AMD Ryzen 3 4300GE

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.199,-
inkl. MwSt.

„Erstklassiger Einsteiger-PC in eleganter Optik“

CAPTIVA

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.800 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ..... Core i5-12600KF
Kerne/Taktung: .....6+4 Kerne (Hauptkerne: 3,7-4,9 GHz), ... 16 Threads
Preis: .....275 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, nimmt den bei Standardwerten kaum langsameren Core i5-12400F für nur 185 Euro. Bei AMD gibt es den Ryzen 5 5600X (260 Euro), der schon mit einem Mainboard für etwa 120 Euro sehr gut übertaktet werden kann und aus diesem Grund in Sachen Preis-Leistung mit dem etwas schnelleren Core i5-12600KF gleichziehen kann.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .....MSI GeForce RTX 3060 .....Ti Ventus 2X 8G OCV1 LHR
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1695 MHz) / ..... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 800 Euro

ALTERNATIVE

In Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis ist die AMD Radeon RX 6600 XT deutlich besser, leistet aber etwa 20 Prozent weniger – es locken allerdings gut 200 Euro Ersparnis. Oberhalb der RTX 3060 Ti ist die RTX 3070 Ti zu empfehlen, die es inzwischen unter 1000 Euro gibt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... MSI Pro Z690-A DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): .....ATX / Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: .....4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, ...2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, ...Je 3x M.2 (2x PCIe 4.0, 1x PCIe 3.0) / 195 Euro

ALTERNATIVE

Falls man sich gegen eine Übertaktung entscheidet und den Core i5-12400F wählt, kommt zum Beispiel das Asus Prime H610M-A D4-CSM für 120 Euro in Frage. Einen günstigen Einstieg ins Übertakten für diejenigen, die den Ryzen 5 5600X favorisieren, ist das MSI MPG B550 Gaming Plus für 115 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ..... TeamGroup T-Force Vulcan
Kapazität/Standard: ..... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ..... CL18-22-22 / 125 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ..... Kingston NV1 NVMe .....(M.2 PCIe 3.0) / Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: ..... 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: ..... 160 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .....: Sharkoon M25-W, 3x 120mm-Lüfter .....vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 40,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,7 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: ..... SilentiumPC Fortis 5 Cual Fan ...(15,9 cm hoch, je 1x 120mm- und 140mm-Lüfter), 50 Euro
Netzteil/Preis: ..... BitFenix Whisper M 550 Watt ..... (vollmodular), 80 Euro

Sparpotenzial ist neben der schon geschilderten Option bei der Grafikkarte auch beim RAM und der SSD vorhanden: 16GB reichen noch eine ganze Weile aus, bei der SSD kann man es aus Kostengründen bei 1000GB belassen. Wer nicht übertaktet, kann beim Kühler auch 20 bis 30 Euro weniger ausgeben.

ANZEIGE

MITTELKLASSE-GAMING-PC

Captiva I65-758

CAPTIVA KAMPFPREIS: € 2.099,- inkl. MwSt.

„Leistungsstarkes Rundum-sorglos-Paket!“

SSD: 1 TB
Arbeitsspeicher: 16 GB
Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3060 Ti 8GB GDDR6
Prozessor: Intel Core i5-12600KF

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.570 Euro)

Wie immer bei einem High-End-PC, lässt sich durch den Griff zu günstigeren Zubehörteilen einiges einsparen, ohne an Leistung zu verlieren. Die Rede ist vom Gehäuse, dem Netzteil und vor allem dem Kühler, bei dem man auch mit Übertaktungs-Wunsch gut auf einen 50-Euro-Luftkühler ausweichen kann. Die Kombination aus SSD und Festplatte kann man freilich auch anpassen.

CPU

Hersteller/Modell: ..... Intel Core i7-12700KF
Kerne/Taktung: .... 8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ... 4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: ..... 400 Euro

ALTERNATIVE

Wer mit weniger Kernen auskommt, kann mit dem Core i5-12600KF ohne einen nennenswerten Leistungsverlust, was Games angeht, viel Geld sparen. Bei AMD sind abermals der Ryzen 5 5600X für 260 Euro, aber als 8-Kern-CPU (16 Threads) auch der Ryzen 7 5800X für 350 Euro zu empfehlen, obgleich die AMD-Modelle ein wenig langsamer als die Konkurrenz sind.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Gigabyte Z690 UD DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ..... ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, ... 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, ... 3x M.2 PCIe 4.0, 1x3.0) / 210 Euro

ALTERNATIVE

Wer mehr ausgeben will, sollte dafür gute Gründe haben, zum Beispiel das bessere Ausloten der Taktgrenzen beim Übertakten. Wer nicht übertakten will, kann auch unter 200 Euro zugreifen. Für AMD gibt es etliche gute Übertakter-Mainboards ab 150 Euro, zum Beispiel das MSI B550 Gaming Carbon WIFI für 195 Euro oder Asus ROG Strix B550 E-Gaming für 215 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ..... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: ..... 32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: ..... CL18-22-22 / 150 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ..... Crucial P5 SSD (M.2, PCIe 3.0) / ..... Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: ..... 2000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: ..... 185 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ..... Antec Prime Dark Avenger DA601, ... 2x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten ... bis 40,0 cm, CPU-Kühler bis 16,0 cm Höhe, Preis: 90 Euro
CPU-Kühler/Preis: ..... Lian-Li Galahad 240 V2 Black ..... (All-in-One-Wasserkühler), 120 Euro
Netzteil/Preis: ..... be quiet! Pure Power 11 CM 700 Watt, ... Preis: 95 Euro

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... PowerColor Radeon RX 6800 XT Red Dragon
Chip-/Speicherbandbreite: ..... 1900 MHz (Boost 2310 MHz) / 512 GB/s
Speicher/Preis: ..... 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1250 Euro

ALTERNATIVE

Ein sehr ähnliches Preis-Leistungs-Verhältnis haben die beiden Nvidia-Grafikkartenreihen GeForce RTX 3070 (ab 959 Euro) und 3070 Ti (ab knapp 1000 Euro), wobei die RX 6800 XT aber mindestens 16 bis 20 Prozent schneller ist. Stärkere Karten als die RX 6800 XT lohnen sich derzeit nicht.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Im Herbst 2020 ging die Preisschraube für Grafikkarten weit nach oben – der Höhepunkt scheint seit einigen Wochen überwunden, die Preise für Grafikkarten sinken. Trotzdem sind sie noch immer sehr hoch im Vergleich zu dem Zeitraum vor der Grafikkarten-Krise. Daher nennen wir beim Preis für den PC jeweils den Preis mit und ohne Grafikkarte, damit der Kostenfaktor Grafikkarte besser zu sehen ist.

HIGH-END-GAMING-PC
R65-166

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 2.699,-
inkl. MwSt.

„Genieße jeden Spielzug!“

SSD: 1 TB

Arbeitsspeicher: 32 GB

Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3070 Ti 8GB GDDR6

Prozessor: AMD Ryzen 7 5800X

Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Test

Elden Ring

From Softwares neues Rollenspiel-Epos erscheint im Februar und ist für viele ein Spiel-des-Jahres-Kandidat – das überprüfen wir!

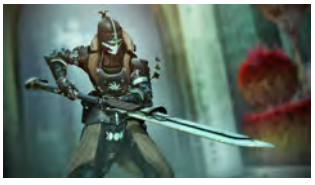
❑ Test

Lost Ark

Amazon versucht sich am nächsten MMO – diesmal mit Diablo-ähnlichem Action-RPG-Gameplay. Wir schnetzeln natürlich mit!

❑ Test

Destiny 2: Die Hexenkönigin | Bungies nächstes Add-on steht an – wir machen den Test.



❑ Test

Elex 2 | Kurz vor Redaktionsschluss erscheint das Piranha-Bytes-RPG – wird knapp!

❑ Test

Total War: Warhammer 3 | Wir nehmen Teil 3 der Warhammer-Strategie-Reihe unter die Lupe.

❑ Test

Grid Legends | Und noch ein Test im Februar: Die Rennspiel-Reihe will mit neuer Story durchstarten.

PC Games 04/22 erscheint am 16. März!

Vorab-Infos ab 12. März auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fuß, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Susanne Braun, Nicolai Brülke, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Rebecca Herrmann, Simon Hoffmann, Benjamin Lachmann, André Linken, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Techland, Ubisoft

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fuß, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, EVA, GYEREKLELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

RETRO Seite 100

25 Jahre **Final Fantasy 7**

Am 31. Januar vor ziemlich genau 25 Jahren erblickte Final Fantasy 7 in Japan das Licht dieser Welt – zwar für knapp anderthalb Jahre erst mal nur auf der Playstation, aber danach kamen neben dem PC mittlerweile auch viele andere Plattformen in den Genuss des kultigen Rollenspiels. Wir blicken anlässlich des Jubiläums zurück auf den für viele Fans besten Teil einer an Höhepunkten nicht armen RPG-Reihe.

REPORT Seite 106

Collect-A-Thons

Mit dem Aufkommen der 3D-Hüpfspiele kamen vor allem auf dem N64 die sogenannten Collect-A-Thons groß in Mode – Spiele, in denen ihr die Welt erkundet und Sammelgegenstände hortet. Unser Report geht dem Phänomen auf die Gründe und beleuchtet die heutige Situation des Genres.

REPORT Seite 110

M. erstes Mal: **Quest for Glory**

Quest for Glory oder auch Hero's Quest ist der erste Teil der gleichnamigen, kultigen Sierra-Adventure-Reihe. Und genau diesen ersten Teil nimmt sich unser Autor Benedikt diesmal in seiner Mein-erstes-Mal-Reihe nach vielen Jahren endlich zur Brust.

25 Jahre Final Fantasy 7

Die Entstehungsgeschichte des Rollenspiel-Klassikers

Für viele der beste Teil der Final-Fantasy-Saga und eines der prägendsten Rollenspiele aller Zeiten: Final Fantasy 7 feiert 2022 seinen 25-jährigen Geburtstag. Wie entstand Squares JRPG-Meilenstein?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Auch aus heutiger Sicht noch aktuell: Die Story rund um den bösen Shinra-Konzern, der den Planeten zerstört.

Im Jahr 2022 kennt jeder Rollenspiel-Fan den Namen Final Fantasy. Vor 25 Jahren aber stand die berühmte Square-Serie am Scheideweg: Sony oder Nintendo? 2D oder 3D? Teure Großproduktion oder souveräner Nachfolger? Auch ein Vierteljahrhundert nach dem Erscheinen von Final Fantasy 7 ist dessen Einfluss auf das Genre noch immer spürbar. In unserem großen Report blicken wir zurück auf die turbulente Entstehungsgeschichte des PlayStation-Klassikers und würdigen einige der wichtigsten Köpfe hinter dem Projekt.

Square und Final Fantasy – eine unzertrennliche Verbindung

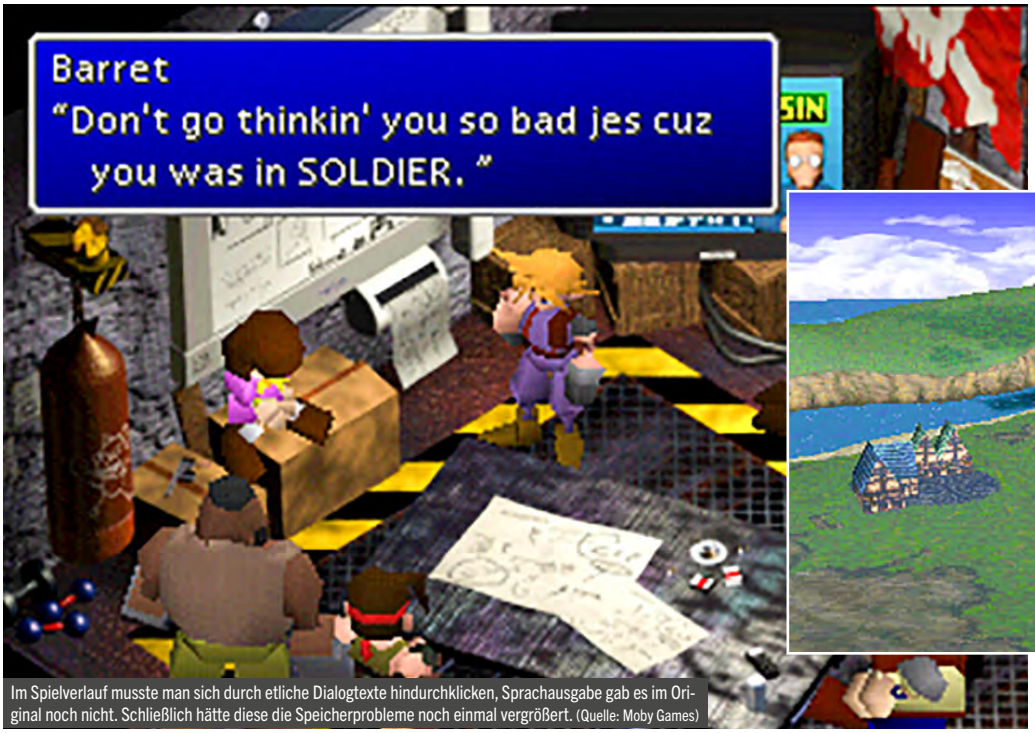
Der Erfolg des japanischen Unternehmens Square und der von Final Fantasy sind eng miteinander verbunden. Seinen Ursprung fand Square 1983 als Division von Den-Yu-Sha – ein in Yokohama beheimatetes Unternehmen, das sich auf den Bau von Stromleitungen spezialisiert hatte. Masafumi Miyamoto, Jahrgang 1957, war der Sohn des Geschäftsführers. Er genoss eine vorzügliche Ausbildung an der Universität von Waseda und stieß in die interne Software-Entwicklungsabteilung von Den-Yu-Sha hinzu. Allerdings hatte der junge Masafumi andere Interessen als Stromleitungen – nämlich die Entwicklung von Videospielen. Von Anfang an verfolgte er eine moderne Entwicklerphilosophie: Während viele Projekte der damaligen Zeit von kleinen Teams oder sogar einzelnen Personen verwirklicht wurden, suchte Miyamoto nach qualifiziertem Personal für die verschiedenen Bereiche eines Videospiels. Beispielsweise stellte Square schon früh Grafikdesigner, Programmierer und Autoren ein oder arbeitete mit Studenten einer Kunstakademie zusammen, um neue Herangehensweisen für die Darstellung farbiger Bildschirmgrafiken zu erarbeiten.

Wunderschön, aber ein Speicherfresser: Die aufwendig gezeichneten Hintergründe verliehen Final Fantasy 7 eine ganz eigene Atmosphäre. (Quelle: Moby Games)

Der erste größere Erfolg kam mit den Text-Adventures The Death Trap (1984) und dem ein Jahr später veröffentlichten Nachfolger Will: The Death Trap II. Diese Titel für den PC-8801 und andere

Zu Beginn des Spiels führt Cloud zum ersten Mal eine seiner charakteristischen Limit-Break-Attacken aus. Die Kämpfe des Rollenspiels waren strategisch durchaus fordernd. (Quelle: Moby Games)

Ein großer Vorteil der neuen 3D-Technik: Verschiedene Kamerawinkel erlaubten die unterschiedliche Darstellung bestimmte Situationen oder Orte. (Quelle: Moby Games)



Im Spielverlauf musste man sich durch etliche Dialogtexte hindurchklicken, Sprachausgabe gab es im Original noch nicht. Schließlich hätte diese die Speicherprobleme noch einmal vergrößert. (Quelle: Moby Games)

Auch die Karte erstrahlte in 3D: Cloud reiste hier von einem Ort zum nächsten. Das unterstützte den Eindruck einer gewaltigen Spielwelt. (Quelle: Moby Games)

primär in Japan erfolgreiche Systeme entstanden noch unter der Flagge von Den-Yu-Sha, legten aber bereits den Grundstein für künftige Spiele. Schließlich arbeiteten damals bereits Talente wie Hironobu Sakaguchi und Hisashi Suzuki in Teilzeit an den Projekten mit. Clever: Square unterschrieb früh in seiner Firmengeschichte einen Lizenzvertrag mit Nintendo, um Spiele für das Famicom – die japanische Version des Nintendo Entertainment System (NES) – zu vertreiben und zu entwickeln.

Diese Verbindung sollte in den kommenden Jahren für beide Parteien zu starken Ergebnissen führen. Für Square bedeuteten die ersten Erfolge auch die Unabhängigkeit als eigenständiges Unternehmen. Im September 1986 entstand so Square Co. Ltd. mit Miyamoto an der Spitze. In der Folgezeit startete Square eine Großoffensive an Famicom-Spielen; allein 1987 veröffentlichten die Japaner über zehn Titel für die Nintendo-Konsole.

Eines davon war schließlich auch das erste Final Fantasy, das im Dezember 1987 in Japan das Licht der Welt erblickte. Hironobu Sakaguchi war bei der Entwicklung federführend und griff dabei auf ein vergleichsweise kleines, aus insgesamt sieben Mitgliedern bestehendes Kernteam zurück. Der Grund: Sakaguchi galt als schwieriger Charakter und konnte bis dato noch keine großen Verkaufsschlager vorweisen. Obwohl Dragon Quest (1986) von Konkurrent Enix seinerzeit bereits bewies, dass mit dem Rollenspiel-Genre gute Verkaufszahlen möglich waren, dienten für Final Fantasy auch westliche RPGs wie Ultima oder Wizardry als Inspiration.

Auf Sakaguchis Einsatz hin lieferte Square damals nicht 200.000, sondern 400.000 ROM-Einheiten zu Final Fantasy in Japan aus. In einem Interview mit dem britischen Fachmagazin MCV vom Dezember 2007 erinnerte er sich an die damaligen Verhandlungen: „Ich stritt innerhalb des Unternehmens und plädierte: ‚Mit so wenigen Einheiten gibt es keine Chance auf einen Nachfolger. Bitte macht daraus 400.000.' Doch die Kosten für die Herstellung waren hoch. Obwohl das Spiel sehr gut war, hätten die Verantwortlichen im Unternehmen auch genauso gut mit dem Argument ‚Das ist viel Geld' ablehnen können. Der Grund für den Erfolg von Final Fantasy war letztlich, dass das Square-Management ein Risiko eingegangen ist – und dafür bin ich sehr dankbar."

Ein Final Fantasy in 3D?

Entgegen allen Prognosen und Befürchtungen etablierte Square mit Final Fantasy eine Rollenspiel-Franchise am Markt. Bis Final Fantasy 5 erschienen die Abenteuer zunächst für das Famicom beziehungsweise das NES. Das großartige Final Fantasy 6 kam schließlich 1994 in Japan für das Super Famicom und in den USA als Final Fantasy 3 für das Super Nintendo Entertainment (SNES) heraus. Er war damals der erste Serienableger, der nicht unter Hironobu Sakaguchi entstand. Der war inzwischen bei Square zum Executive Vice President aufgestiegen und stark in andere Projekte wie beispielsweise in die Entwicklung von Chrono Trigger (1995) involviert. Stattdessen übernahmen Yoshinori Kitase und Hiroyuki Ito die Führung bei Final

Jeder Charakter beherrscht eigene Limit-Angriffe und kann diese im Kampf einsetzen. Barret beispielsweise setzt auf den Machtschlag, Cloud auf die Mutattacke. (Quelle: Moby Games)

Die Schauplätze in der Spielwelt von Final Fantasy 7 besitzen allesamt eine eigene Persönlichkeit. (Quelle: Moby Games)

Fantasy 6. Mit großem Erfolg: Das Rollenspiel verkaufte sich in den USA und Japan insgesamt drei Millionen Mal; europäische Spieler blieben leider erneut außen vor.

Doch was kam danach? Der siebte Teil der JRPG-Serie war die logische Konsequenz, und hinter den Kulissen wusste man, dass der technische Fortschritt auch vor Final Fantasy nicht Halt machen würde. Konsolen wie das am 22. November 1994 in Japan veröffentlichte Sega Saturn oder auch die nur wenige Wochen später erschienene Sony PlayStation zeigten, wohin sich der Markt bewegte: Auch wenn 2D-Videospiele nie vollends aussterben würden, so gingen Trend und Technik eindeutig in Richtung 3D-Grafik. Bei Square wollte man zunächst dennoch nichts überstürzen.

Nachdem Final Fantasy 6 fertiggestellt war, arbeitete ein separates Team bereits an Final Fantasy 7 in 2D für das Super Famicom. Das bestätigte Director Yoshinori Kitase in einem History-Artikel bei den Kollegen der US-Webseite Polygon (https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7): „Zu dieser Zeit war es nicht klar, ob JRPGs künftig 3D sein würden oder nicht. Sakaguchi-san liebte Pixel-Artdesign und wir debattierten intern viel, ob wir beim 2D-Stil bleiben sollten. Nachdem wir Final Fantasy 6 fertiggestellt hatten, begannen wir mit der Arbeit an Final Fantasy 7 [als 2D-Spiel für das Super Famicom], brainstormten und hielten Planungs-Meetings ab“. Dieser Prozess dauerte laut Kitase lediglich zwei Monate. Aufgrund von Problemen bei der Entwicklung bei Chrono Trigger musste ein Teil des Teams von der Konzeption abgezogen werden, um das Zeitreise-Rollenspiel abzuschließen.

Blick ins Menü: Das Managen von Materia zum Verwenden von Zaubersprüchen und Beschwörungen ist ein wichtiges taktisches Element innerhalb der Kämpfe. (Quelle: Moby Games)

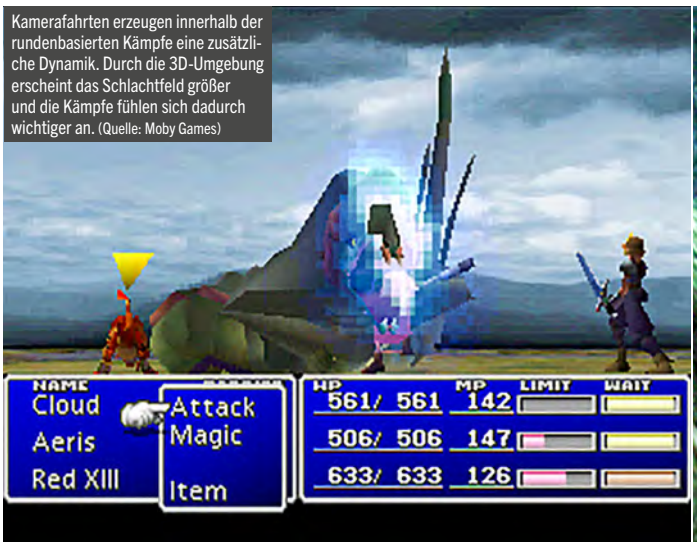
Zudem fehlte den bisherigen Team-Mitgliedern Erfahrung in der Umsetzung von 3D-Grafik. Das sollte sich ändern, als Kazuyuki Hashimoto 1995 zu Square stieß und maßgeblich die Technik und die Präsentation der Zwischensequenzen von Final Fantasy 7 prägen sollte. Er arbeitet zuvor unter anderem beim Computer-Hersteller Symbolics und brachte daher eine entsprechende Expertise mit. Square war zu diesem Zeitpunkt bereit, ordentlich Geld für Final Fantasy in die Hand zu nehmen. Also entwickelte man auf Basis von teurer Silicon-Graphics-Hardware eine 3D-Tech-Demo. Diese hatte jedoch nichts mit Final Fantasy 7 zu tun und war erst recht kein Final Fantasy für das Nintendo 64, sondern lediglich ein Experiment, wie eine Schlachtszene aus Final Fantasy 6 denn in 3D aussehen könnte.

Bye bye Nintendo, hallo Sony!

Dass Final Fantasy 7 letztlich für die erste PlayStation und nicht etwa für das Nintendo 64 erschien, war zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar. „Square plante damals, ein Spiel für Nintendos Next-Generation-Maschine zu entwickeln. Aber die Entwickler-Kits waren nicht verfügbar und deren Technik noch nicht klar“, erklärte Kazuyuki Hashimoto. „Ich schlug also vor, dass wir es mit einer Standard-Hardware probieren und von dort aus herausfinden könnten, was wir damit tun könnten. Wir könnten später diese Idee für kleinere Maschinen optimieren.“ Die leistungsfähigen Rechner gaben dem Team um Sakaguchi-san viele Freiheiten und verschafften ihm einen ersten Eindruck der Möglichkeiten.

Auch wenn Final Fantasy 7 Yoshinori Kitase zufolge nie offiziell für das Nintendo 64 in der Entwicklung war, spielte man doch mit den Optionen, die die später von Nintendo gelieferten Emulation-Kits hergaben. Er erinnert sich daran, dass man etwa ein aus 2.000 Polygonen bestehendes Behemoth-Monster renderte und animierte. An diesem Punkt kollidierten jedoch der künstlerische Anspruch der Entwickler und die Nintendo-Hardware: Die Bildrate war zu niedrig, und für die Darstellung des Charakters waren 2.000 Polygone das Minimum.

Doch das war nicht das einzige Problem: Square konzipierte Final Fantasy 7 mit aufwendigen Hintergründen und Zwischensequenzen. Als das Spiel später auf den Markt kam, füllte es drei CD-ROMs mit insgesamt rund 1,8 Gigabyte Daten. Square überlegte gar, ob man Final Fantasy 7 irgendwie auf die Magnetdatenträger für das



Kamerafahrten erzeugen innerhalb der rundenbasierten Kämpfe eine zusätzliche Dynamik. Durch die 3D-Umgebung erscheint das Schlachtfeld größer und die Kämpfe fühlen sich dadurch wichtiger an. (Quelle: Moby Games)

Die Dungeons in Final Fantasy 7 fallen eher klein aus, haben aber auch dank der gezeichneten Hintergründe ihren eigenen Charme. (Quelle: Moby Games)

Caith Sith reitet auf dem Rücken eines riesigen Plüsch-Mogrys, den er zum Leben erweckt hat, in die Gold Saucer.

optionale 64DD-Laufwerk für das Nintendo 64 „pressen“ könnte. Allerdings fasste ein solcher Datenträger lediglich 64 Megabyte; es hätte also Hunderte davon benötigt, um Final Fantasy 7 ausreichend Platz zu bieten. Kurzum: Mit der zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Nintendo-Hardware hätte Square Final Fantasy 7, wie wir es kennen und lieben, niemals veröffentlichen können.

Gerüchte, dass der Bruch mit Nintendo auch an den strikten Verträgen oder an den inhaltlichen Vorgaben der Mario-Macher gelegen hätten, wurden nie offiziell bestätigt. Stattdessen wird vorrangig besagte Hardware-Problematik als Hauptgrund für den Wechsel herangezogen. „Dass PlayStation-Spiele CDs verwendeten, war der größte Faktor. Wenn du 3D-Actionspiele mit dem limitierten Speicherplatz der Nintendo-64-Cartridges entwickeln wolltest, dann konntest du das machen. Aber ich wollte ein 3D-Rollenspiel kreieren. Mir war sehr schnell klar, dass das auf der Nintendo-Hardware sehr schwierig gewesen wäre“, führt Hironobu Sakaguchi im Polygon-Interview weiter aus. Der damalige Executive Vice President und Producer erhielt von seinen Kollegen übrigens den Spitznamen „King“ – also König. Sie führten dies unter anderem auf seinen Charakter zurück. Er hingegen betonte, dass dieser Name ursprünglich aus einer Phase stamme, in der er viel Champagner getrunken habe. Seine Kollegen nannten ihn „Champagner King“ – und davon blieb schließlich „King“ übrig. Doch das nur am Rande. Die Entscheidung, exklusiv für die Sony PlayStation zu entwickeln, sorgte auch zwischen Nintendo und Square für eisige Stimmung und beeinflusste die Geschäftsbeziehung der Unternehmen über Jahre negativ. Shinichiro Kajitani, der damalige Vizepräsident von Square USA, stellte etwa fest, dass Square-Mitarbeiter in den Büros von Nintendo rund zehn Jahre lang unerwünscht waren.

Der Bruch mit Nintendo und der Wechsel zu Sony war für Square ein ebenso mutiger wie riskanter Schritt: Die PlayStation war Sonys erste Konsole, und als die

Trotz seines stark durch Manga-Comics inspirierten Looks kam Final Fantasy 7 auch in den USA und Europa hervorragend an. (Quelle: Moby Games)

Die Begegnungen mit Sephiroth in Nibelheim gehört zu den einprägsamsten Momenten des Spiels. (Quelle: Moby Games)

Entwicklung von Final Fantasy 7 begann, lief das Geschäft mit der neuen 32-Bit-Plattform noch ein wenig schleppend. Doch dies sollte sich später ändern!

Die Entstehung einer neuen Welt

Auch wenn die Konzeption schon deutlich eher begann, startete die eigentliche Entwicklung von Final Fantasy 7 rund ein Jahr vor dem Release. Square griff zu diesem Zweck noch einmal tief in die Tasche und investierte in neues Personal, aber auch in Entwickler-Hardware. So wuchs das Team in kurzer Zeit von 30 bis 40 auf mindestens 150 Mitarbeiter an. Die tatsächliche Zahl der an dem Projekt beteiligten Menschen dürfte allerdings weitaus größer gewesen sein.

Fest steht: Für die damalige Zeit setzte Square alles auf eine Karte und rekrutierte viele Talente zur Fertigstellung von Final Fantasy 7. Diese Investitionen manifestierten sich auch in der für die 3D-Spielwelt notwendigen Hardware. Tomoyuki Takechi erklärte in Interviews, dass man damals 40 Millionen US-Dollar in die Entwicklung gesteckt habe. Beispielsweise schaffte man damals laut Vizepräsident Shinichiro Kajitani 200 Indigo2-Rechner zum Preis von jeweils 70.000 US-Dollar an und baute eine Arbeitsumgebung auf, die für die Entwicklung der 3D-Grafik notwendig war.

Obwohl die Final Fantasy 7 zu Grunde liegende RPG-Mechanik jener aus den Vorgängern sehr ähnlich war, so stellten die Präsentation, das Storytelling und die gesamte Darstellung das Team vor große Herausforderungen. Die Grafikdesigner mussten aufgrund der veränderten Perspektive gelernte Muster ablegen und selbst Details überdenken. Verschiedenen Personen kamen in der Kreation des einprägsamen Looks von Final Fantasy 7 Schlüsselpositionen zu: Da wäre beispielsweise Tetsuya Nomura, der als Main Character Designer für die Figuren verantwortlich zeichnete. Habt ihr euch schon einmal gefragt, wieso Protagonist Cloud Strife so „spitze“ Haare hat? Die Antwort: Weil sie eine gewisse Tiefe bieten und in einer dreidimensionalen Spielwelt ihr Aussehen dynamisch zum Blickwinkel ändern. Ihm zur Seite stand mit Yusuke Naora ein Final-Fantasy-Veteran, dem der Sprung von 2D zu 3D bestens gelang. Er war für die Präsentation der Spielwelt mitverantwortlich – und dafür, dass Final Fantasy 7 eine klare optische Linie besaß. Naora arbeitete nicht nur an Texturen und 3D-Modellen, sondern teils auch an Logos und ganzen Räumen und Gebieten.

Doch Final Fantasy ist mehr als nur Grafik und Gameplay, natürlich darf der passende Soundtrack nicht fehlen! Der Name Nobuo Uematsu ist auf ewig mit der Marke verbunden, und der 1959 geborene Komponist steuerte auch für den siebten Teil die Musik bei. Der größere Speicherplatz gab ihm mehr Freiheiten, zugleich aber wählte er für das Spiel einen anderen musikalischen Ansatz. Die Musik trat zugunsten der Präsentation und des Spielflusses in den Hintergrund. Aufwendige Tracks hätten längere Ladezeiten mit sich gebracht. Stattdessen besaßen Uematsus Stücke weiterhin enorme Tiefe und Wiedererkennungswert, standen aber nur in Schlüsselsituationen wirklich im Mittelpunkt.

Dieser Erfolg war nur der Anfang

Final Fantasy 7 erschien am 31. Januar 1997 in Japan. In den Vereinigten Staaten kam das Spiel am 7. September, in Großbritannien am 14. November und in Kontinentaleuropa am 17. November 1997 auf den Markt. Dem Release ging eine weltweite Marketing-Offensive voraus. Square investierte 40 Millionen Dollar in die Werbung: Zehn Millionen für Japan und Europa und satte 20 Millionen für die USA. Square nutzte die von der Fachpresse veröffentlichten sehr guten Kritiken, um auch im westlichen Markt Fuß zu fassen. Final Fantasy 7 war ein weltweiter Erfolg. In Japan sorgte FF7 gar dafür, dass PlayStation-Konsolen zwischenzeitlich ausverkauft waren. Bis kurz vor der Veröffentlichung bestellten 1,83 Millionen Japaner ein Exemplar vor. Final Fantasy 7 wurde zum Systemseller und zum Glücksgriff für Sony. Bis 1998 verkaufte sich das Rollenspiel über acht Millionen Mal und war damit der meistverkaufte PlayStation-Titel bis zu diesem Zeitpunkt. Bis heute wurde Final Fantasy 7 über 13,3 Millionen Mal verkauft und rangiert mit einem Metacritic von 92 auch 25 Jahre nach Release noch oberhalb der magischen 90er-Marke.

Final Fantasy 7 war für japanische Rollenspiele, aber auch für Square ein Meilenstein. Mit diesem Titel allein setzte sich das Unternehmen ein Denkmal und sicherte sich einen Platz in den Geschichtsbüchern. Wie Tomb Raider und andere Franchises wuchs auch Final Fantasy durch diesen Erfolg über das Medium der Computer- und Videospiele hinaus. Merchandise, Kinofilme, Mangas und viele weitere Produkte hätte es bei einem Scheitern von Final Fantasy 7 wahrscheinlich nie gegeben. Mal ganz zu schweigen von aktuellen Ablegern oder gar einem Online-Epos wie Final Fantasy 14.Wer übrigens heute noch einmal Final Fantasy 7 spielen möchte, muss nicht zwangsläufig auf das 2020 veröffentlichte Remake zurückgreifen. Inzwischen gibt es adaptierte Versionen auf nahezu jedem System. Wir empfehlen aber wahlweise die angepasste Variante für die Nintendo Switch oder die im Abo-Service PlayStation Now enthaltene Fassung. Und glaubt uns, auch 25 Jahre später funktionieren Atmosphäre, Charme und Gameplay von Final Fantasy 7 noch immer ausgezeichnet. Denn das Abenteuer war mehr als nur ein „Final Fantasy in 3D“, es war und ist ein wegweisendes Spiel für das Rollenspiel-Genre und eine der ersten echten Blockbuster-Produktionen der Spieleindustrie. In diesem Sinne: Happy Birthday, Final Fantasy 7! ❑

Red XII, der eigentlich Nanaki heißt, ist bis heute einer der Fan-Lieblinge.

Für Abwechslung neben der Story und den integrierten Kämpfen sorgten die immer wieder eingestreuten Umgebungsrätsel. Hier müsst ihr etwa die Arme der Uhr entsprechend den Vorgaben anpassen. (Quelle: Moby Games)

Collect-A-Thons

Der Aufstieg und Fall der Sammelabenteuer

Collect-A-Thons dominierten die Videospiellandschaft zur N64-Ära. Heutzutage findet man aber kaum noch Titel dieser Art. Wie kann ein Genre so den Markt dominieren und nur kurze Zeit später komplett in Vergessenheit geraten sein? Das Ganze klären wir in diesem Special!

Von: Benjamin Lachmann & Lukas Schmid

Banjo und Kazooie sind die beiden ikonischsten Maskottchen des gesamten Collect-A-Thon-Genres.

In der Welt der Videospiele kam es mit den Jahren immer wieder zu Trends, welche die komplette Videospiel-Szene erobern konnten. Aktuell sind das wohl am ehesten die so genannten Battle-Royale-Titel, allen voran natürlich Spiele wie Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds oder auch Apex Legends. Wir möchten hier aber gar nicht auf den aktuellen Stand der Industrie eingehen, sondern eher einen Blick auf eine vergangene Epoche im Videospiel-Zeitalter werfen. Genau genommen wollen wir uns vor allem Titel der späten 90er und frühen 2000er genauer anschauen. Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 oder auch ein Spyro the Dragon sind Titel, die nicht mehr aus der Videospielgeschichte wegzudenken sind. Auch wenn man sie nicht selbst gespielt hat, ist die Wahrscheinlichkeit trotzdem ziemlich hoch, dass einem die Namen bekannt vorkommen. Obwohl diese Klassiker eine ganze Generation an Spielen dominiert und auch revolutioniert haben, findet man Titel ihrer Art heutzutage aber eher selten und nach Fortsetzungen bestimmter Reihen sucht man vergeblich. Was haben diese Spiele überhaupt gemeinsam und inwiefern hängt das mit ihrem plötzlichen Auftauchen und folgenden Verschwinden zusammen?

Collect-A-Was?

Alle genannten Titel sind 3D-Plattformer, die aber weniger Wert auf das eigentliche Umherspringen legen und eher einen anderen Aspekt in den Fokus setzen: das Sammeln von sogenannten Collectibles, also sammelbaren Gegenständen. Spiele dieser Art werden von Fans deshalb gerne als Collect-A-Thons bezeichnet. Collect-A-Thon stellt eine Kombination der beiden Wörter Collect und Marathon dar, zu Deutsch also am ehesten mit der Bezeichnung Sammelmarathon zu übersetzen.

Es gilt zu beachten, dass es keine allgemeingültige Definition für den Begriff Collect-A-Thon gibt und je nach Definition sogar unterschiedliche Spiele unter das Genre fallen. Manche Spieler bezeichnen allgemein alle Spiele, bei denen es eine große Anzahl an Collectibles gibt, als Collect-A-Thon. Nach dieser Definition würde dann zum Beispiel ein Titel wie Assassin's Creed als Collect-A-Thon bezeichnet werden. Die gängigste Definition beschreibt Collect-A-Thons hingegen so, dass das Sammeln den größten Teil des Spiels ausmacht und essenziell ist, um weiter im Spiel voranzukommen. Dieser Definition widmen wir uns auch in diesem Artikel.

Auch die Linearität des Gameplays spielt für viele bei der Definition eine wichtige Rolle, ob etwas nun ein Collect-A-Thon ist oder nicht. So wird zum Beispiel Super Mario Galaxy meistens nicht als Teil des Genres gesehen. Man sammelt zwar Sterne und kommt mit diesen weiter im Spiel voran, aber es gibt nicht wirklich nennenswerte andere Collectibles und die Sterne fungieren in erster Linie als Ziele linear aufgebauter Levels und weniger als Sammelgegenstände, die man beim Durchsuchen der Welt findet.

Warum der große Boom?

Mit dem Aufkommen der ersten 3D-Spiele gab es auf einen Schlag viele neue Möglichkeiten, aber auch Probleme für die Entwickler. Es war erstmals möglich, offene und für den Spieler erkundbare 3D-Welten zu gestalten. Diese jedoch mit genügend Inhalt zu füllen, war schwierig, da man sowohl die technischen Limitierungen in Betracht ziehen musste, als auch den Spielern noch nicht allzu komplizierte Aktivitäten im neuen dreidimensionalen Raum zumuten wollte. Die ideale Lösung: Collectibles! Diese konnten einfach genutzt werden, um die Welt mit einer sehr simplen aber dennoch belohnenden Aktivität zu füllen. Des Weiteren konnten sie, wenn sie intelligent platziert wurden, gleichzeitig dazu dienen, den Spieler durch die Welt und zu den interessanten Orten zu führen. So nimmt zum Beispiel Banjo-Kazooie durch das clevere Platzieren der Noten, welche die häufigsten Collectibles des Spiels darstellen, einen immer automatisch zum nächsten spannenden Punkt in der Welt mit.

Super Mario 64 gilt heutzutage als der Vater der Collect-A-Thons, da eben genau dieses Spielprinzip dort zum ersten Mal in einem 3D-Spiel genutzt wurde. Auch, wenn viele Diskussionen darüber geführt werden, ob Super Mario 64 denn überhaupt als Collect-A-Thon einzuordnen ist, da hier wie bei Super Mario Galaxy eben auch häufig auf lineares Gameplay und nicht wirklich Sammelgegenstände gesetzt wird. Nichtsdestotrotz ist nicht zu bestreiten, dass Mario mit seinem ersten 3D-Abenteuer die Basis für alle Collect-A-Thons gelegt hat.

Der Drache Spyro kehrte im Jahr 2018 mit alten Abenteuern in hübschem, neuem Gewand zurück.

Die goldene Ära

Einige Jahre standen Collect-A-Thons an der Spitze der Videospiel-Nahrungskette. Wenn man über diese Zeit spricht, kommt man um einen Entwickler einfach nicht herum: Rare.

Rare, oder auch Rareware, ist ein Studio, welches zur N64-Zeit exklusiv für Nintendo entwickelte, bis es 2002 von Microsoft aufgekauft wurde. Die Entwickler schafften es, den Mario-Konzern während der SNES-Generation mit Donkey Kong Country so sehr von sich zu überzeugen, dass sie danach direkt den Sprung in den dreidimensionalen Raum wagen durften. Im Gegensatz zum SNES war es der Hardware des N64 möglich, beeindruckende 3D-Welten darzustellen, die darauf warteten, erkundet zu werden. Deshalb begann Rare, in erster Linie Collect-A-Thons zu entwickeln, nachdem man mit Donkey Kong Country 3 bereits einen Titel erschaffen hatte, der in Ansätzen in diese Richtung geht.

Allen voran natürlich Banjo-Kazooie, welches bis heute als eines der besten, wenn nicht sogar als Nummer 1 seines Genres gilt. Auf Donkey Kong 64, was ebenfalls aus dem Hause Rare stammt, wird heutzutage aber oftmals negativ zurückgeblickt. Obwohl es einige Zeit nach Banjo-Kazooie erschien und deutlich mehr zu sammeln bot, hat Donkey Kong 64 heute nicht den Kultstatus, den ein Banjo-Kazooie genießt. Das wirft selbstverständlich die Frage auf, was genau denn ein gutes Collect-A-Thon überhaupt ausmacht.

Super Mario 64 etablierte mit seinen offenen 3D-Welten das System der Sammelabenteuer, wie wir es heute kennen.

Die Gratwanderung

Um überhaupt ein Collect-A-Thon zu sein, muss es genug Collectibles und erkundbare Gebiete in der Welt geben. Gleichzeitig dürfen es aber auch nicht zu viele sein und das Ganze darf nicht zu groß werden, da man sonst einfach den Überblick verliert. Diese schwierige Gratwanderung zwischen zu viel und zu wenig zu bewältigen, ist essenziell für ein gelungenes Collect-A-Thon. Hier lässt sich perfekt der Vergleich zwischen Banjo-Kazooie und Donkey Kong 64 ziehen. Während Banjo-Kazooie zwar eine ordentliche Anzahl an Collectibles mit sich bringt, fühlt man sich hier trotzdem nie von der bloßen Menge überwältigt. Bei Donkey Kong 64 sieht das ganz anders aus. Rare hat in Donkey Kong 64 so sehr übertrieben, dass das Spiel mit sage und schreibe 3.821 Collectibles seit 2008 einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde für die meisten Sammelgegenstände in einem Videospiel innehat.

Die pure Menge ist aber nicht das alleinige Problem, es geht vielmehr darum, wie umständlich ein Großteil davon gesammelt wird. So ist den meisten Collectibles eine Farbe zugeordnet, die für einen der fünf spielbaren Charaktere steht. Das jeweilige Collectible kann dann auch nur von der passenden Figur aufgesammelt werden. Wenn man also beispielsweise gerade mit Donkey Kong in einem Tunnel unterwegs ist und ein paar gelbe Bananen sammelt, kann es gerne auch mal vorkommen, dass direkt danach ein paar rote Bananen zu finden sind. Für diese muss man

dann zum nächstgelegenen Fass laufen, an dem man den Charakter tauschen kann, um zu Diddy Kong zu wechseln. Mit Diddy Kong geht man zurück in den Tunnel, um die roten Bananen aufzusammeln, nur um zu sehen, dass am Ende des Tunnels ein Schalter ist, für dessen Aktivierung man wieder einen anderen Charakter benötigt.

Dieses Prinzip macht aus dem ursprünglich supersimplen Sammeln eine extrem langatmige Beschäftigung, welche auch nicht wirklich bei der Führung durch das Level hilft, sondern eher massives Backtracking fördert.

Schalter, die nur durch eine bestimmte Figur betätigt werden können, gibt es in Donkey Kong 64 sehr häufig.

Das Leveldesign

Banjo-Kazooie überzeugt dagegen auch im Bereich Leveldesign auf ganzer Linie. Die Welten sind hier gerade groß genug, dass man sich schön in ihnen umsehen kann, aber auch nie den Überblick verliert oder sich wirklich verläuft. Des Weiteren sind sie auf das Wichtigste reduziert. Anstatt riesige Welten ohne Inhalt zu bieten, sind in den Levels stets große Gebäude oder andere interessante Punkte verteilt. Diese Punkte laden nicht nur zum Erkunden ein, sondern sind auch so einzigartig gestaltet, dass man sich gut an ihnen orientieren kann. Hier ist es auch sehr praktisch, dass jede Welt einen besonders hoch gelegenen Ort besitzt, von dem aus man sich gut umschauen kann, quasi eine Art Aussichtsplattform für den gesamten Level. Die Collectibles sind sinnvoll bei und zwischen den interessanten Punkten positioniert und so profitieren die Collectibles vom Leveldesign und das Leveldesign von den Collectibles.

Als Negativbeispiel kann man perfekt den Nachfolger von Banjo-Kazooie nennen, also Banjo-Tooie. Hier ist zwar das Grundprinzip des Leveldesigns erhalten geblieben, aber die Level wurden um einiges größer.

Die interessanten Punkte, die man innerhalb eines Levels aufsuchen will, liegen also weiter auseinander. Zusätzlich dazu sind in Banjo-Tooie auch noch weniger der Noten-Collectibles platziert. Dies sorgt dafür, dass man größere und unübersichtlichere Level hat, durch welche man wegen der verringerten Notenanzahl auch schlechter geführt wird. In letzter Zeit war es Yooka-Laylee, welches diesen Kardinalfehler beging, zudem wirken die Sammelgegenstände – goldene Federn – hier teilweise sehr willkürlich gesetzt.

Das Gameplay

Collect-A-Thons sind in erster Linie 3D-Platformer, mit weniger Fokus auf präzises Platforming und dafür mehr Fokus auf Erkundung. Meistens lässt sich das dann auch sehr gut im Gameplay erkennen, anhand der Fähigkeiten und Limitierungen, die dem Spieler geboten beziehungsweise nicht geboten werden. So ist es dem gleichnamigen Helden in Spyro the Dragon zum Beispiel möglich, mit seinen Flügeln eine gewisse Distanz durch die Luft zu gleiten. Banjo und Kazooie können durch den Einsatz von gewissen Plattformen sogar komplett frei umherfliegen. Für reine Platforming-Passagen wäre das natürlich viel zu viel des Guten, Collect-A-Thons sollen aber eben Erkundung und Kreativität belohnen. So ist es hier gerne mal möglich, ganze Passagen zu umgehen und auf eigene Art und Weise einen Weg zu den jeweiligen Collectibles zu finden. Diese Möglichkeit, nicht nur einem linearen Weg zu folgen, sondern frei zu entscheiden, wo man sich hinbegibt und vor allem, wie man das tut, stellt einen weiteren Grundpfeiler des Genres dar. Erst, wenn sich der Charakter gut spielt und man mit dessen Fähigkeiten auf alle möglichen Arten durch das Level navigieren kann,

Die Möglichkeit, frei durch die Level der Banjo-Kazooie-Reihe zu fliegen, gibt einem eine enorme Freiheit.

In Banjo-Kazooie: Schraube Locker dreht sich alles um den Bau von Fahrzeugen anstatt um Sammelabenteuer.

um dort nach Collectibles zu suchen, wird das volle Potenzial eines Collect-A-Thon ausgeschöpft.

Das Leveldesign und die Platzierung der Collectibles können noch so gut sein, ohne passendes Gameplay sind sie trotzdem nicht mehr als ein öder Zeitvertreib. Wenn das Gameplay jedoch in vollem Maße überzeugt, wird der Spieler dadurch motiviert, die Collectibles zu sammeln, und durch die Collectibles wird er motiviert, das spaßige Gameplay zu nutzen. Diese Wechselwirkung zwischen den verschiedenen Aspekten sind der Hauptgrund, warum Collect-A-Thons so motivierend und unterhaltsam sind.

Das Verschwinden

Wenn die Collect-A-Thons also zu ihrer Zeit so beliebt waren, warum sind sie dann kurz darauf wieder in der Versenkung verschwunden? Da sie in erster Linie dafür da waren, eine simple Beschäftigung im 3D-Raum zu bieten, wurden sie schnell von weitaus komplexeren Titeln überholt.

Sowohl die Entwickler als auch die Spieler gewöhnten sich nach kurzer Zeit schon an die Möglichkeiten in der neuen Dimension, und so wurde das Sammeln als Kern des Spielprinzips obsolet. Selbstverständlich waren und sind Collectibles immer noch präsent, jedoch machten sie bald Platz für neue Mechaniken und wurden nur noch als (oft optionale) Nebenbeschäftigung eingesetzt.

Collect-A-Thons sind durch ihr sehr simples Spielprinzip einfach massiv darin eingeschränkt, sich weiterzuentwickeln. Sie waren perfekt geeignet, um die 3D-Ära auf Konsolen einzuleiten, viel darüber hinaus konnte aber nicht aus ihnen entstehen. Jeder Versuch, die Spiele größer und komplexer zu gestalten, scheiterte. Dies sieht man perfekt an Donkey Kong 64, was den größten Collect-A-Thon aller Zeiten darstellt, aber eher als Untergang des Genres betrachtet wird, anstatt als nötige Weiterentwicklung zur Rettung.

Auch der Kauf von Rare durch Microsoft wird dem Ganzen nicht gerade geholfen haben. Seitdem hat sich Rare kein einziges Mal an derartige Spiele gewagt, wenn man vom Release von Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie auf der Xbox mal absieht. Banjo-Kazooie: Schraube locker war viel, aber kein Collet-A-Thon und machte sich über das exzessive Sammeln von Gegenständen in früheren Teilen der Reihe in seiner Intro-Sequenz sogar lustig.

Wie sieht die Situation heutzutage aus?

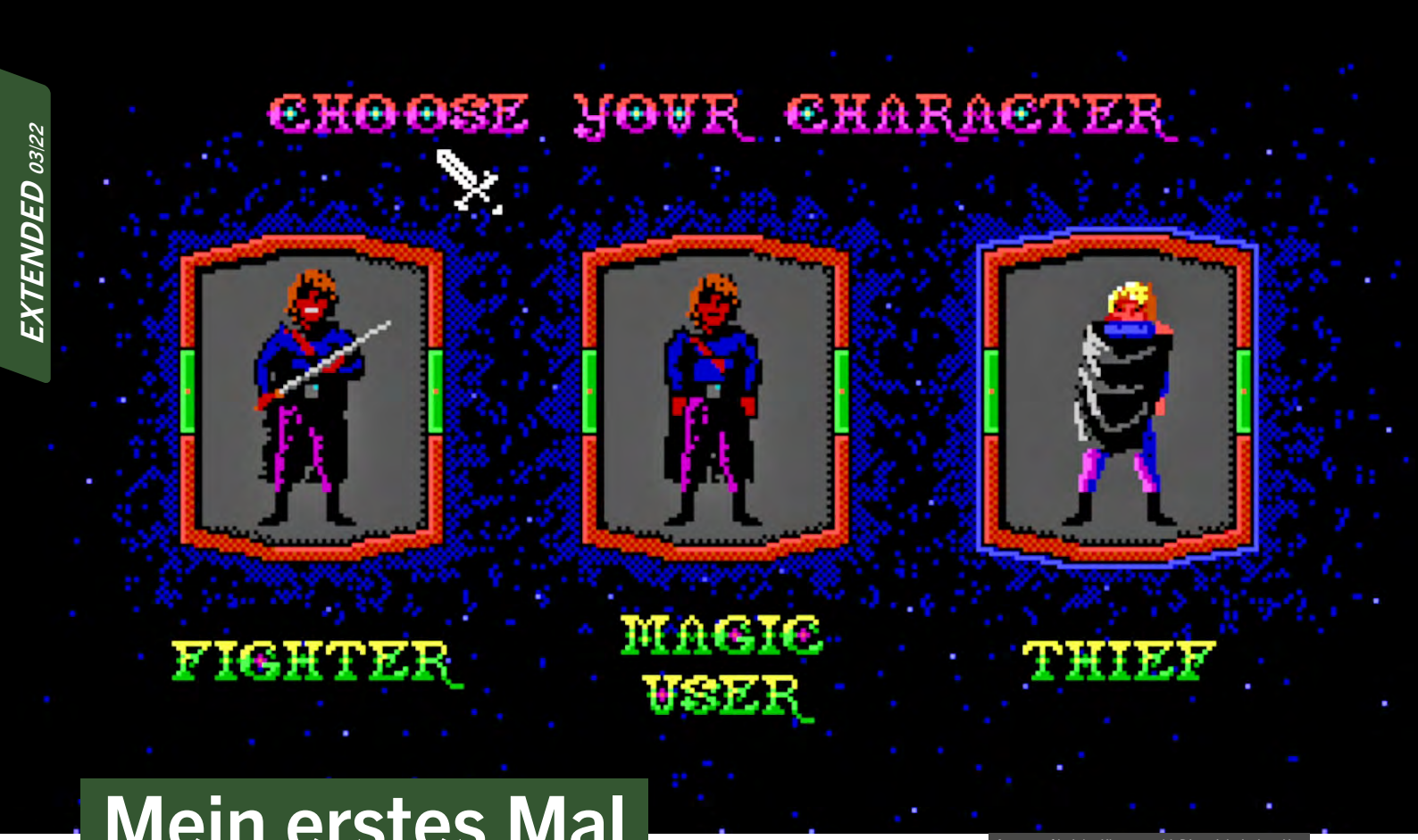
Die Lage hat sich bis heute nicht dramatisch geändert. Collect-A-Thons sind zwar in den letzten Jahren wieder auf der Bildfläche erschienen, hier geht es aber eher um Nostalgie statt um eine richtige Wiederbelebung des Genres.

Spyro: Reignited Trilogy ließ die ersten drei Spiele der Reihe in neuem Glanz erstrahlen. Yooka-Laylee versuchte als geistiger Nachfolger zu Banjo-Kazooie, (vergeblich) den Charme des Genre-Vorreiters zurückzubringen. Mario kehrte nach mehreren eher linearen 3D-Titeln mit Mario Odyssey zu offenerem, erkundungsbasierten Gameplay zurück. Im Großen und Ganzen war es das aber auch schon. Wenn, dann wird man in der Indie-Welt fündig, aber auch die wird nicht gerade mit Sammelabenteuern geflutet. A Hat in Time ist hier einer der relevantesten und tendenziell besten Genrevertreter. Das zuckersüße und durch Kickstarter finanzierte Collect-A-Thon konnte für einen Indie-Titel verhältnismäßig viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. A Hat in Time gelingt diese gar nicht mal so einfache Mischung souverän, die ein gutes Collect-A-Thon ausmacht, und es beweist, dass diese Art von Spielen auch heutzutage noch funktionieren kann.

Collect-A-Thons sind heute aber einfach nicht mehr die Trendgeber, die sie einst waren. Sie sind zu einem Nischenprodukt geworden, welches genau die Leute anspricht, die diesen simplen Typ von Spiel kennen und lieben. Durch die Funktionsweise des Genres limitieren sich die Spiele selbst, was spielerisch darüber hinausgeht, ist dann meist schon einem anderen Genre zuzuordnen. Die Sammelabenteuer sind ein Produkt ihrer Zeit, welche bei der breiten Masse heutzutage wohl nur noch bedingt ankommen (abgesehen von Mario, Mario geht immer).

Für Fans und Nostalgiker ist es aber schön zu sehen, dass Collect-A-Thons in der heutigen Videospiellandschaft zumindest wieder etwas Repräsentation finden, beziehungsweise aller Probleme zum Trotz nie ganz weg gewesen sind. ❑

A Hat in Time ist der Indie-Collect-A-Thon, der in den letzten Jahren am ehesten qualitativ hervorstach.



Augen auf bei der Klassenwahl: Die spielerischen Unterschiede zwischen Kämpfer, Magier und Dieb sind in Quest for Glory ungewöhnlich groß. (EGA-Version)

Mein erstes Mal

Quest for Glory

King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry: Vor über 30 Jahren kannte nahezu jeder PC-Spieler die Abenteuerspiele-Serien von Sierra Entertainment. Mit Quest for Glory wagte sich der US-Entwickler gar an einen innovativen Adventure-Rollenspiel-Hybriden. Unser Autor hat ihn zum eigenen Bedauern noch nie gespielt – bis jetzt. Wie schlägt sich der Klassiker heute?

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ach ja, Point-and-Click-Adventures: Sie sind und bleiben meine größte Hassliebe. Auf der einen Seite haben mich viele von ihnen mit ihrer kruden Logik oder schlecht inszenierten Geschichten zur Weißglut getrieben. Auf der anderen Seite feierte ich seinerzeit jedes Spiel von LucasArts – egal, ob Meisterwerke wie Maniac Mansion (1987), The Secret of Monkey Island (1990) und Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) oder „nur" gute Titel à la Full Throttle (1995). Schließlich waren selbst die schwächsten Spiele der Kalifornier immer noch gut genug, um mit der Adventure-Konkurrenz den Boden aufzuwischen.

Was mir damals nicht bewusst war: Gerade in den USA hatte man einen etwas anderen Blick auf das Genre und legte viel mehr Wert auf Atmosphäre. Deshalb dominierte dort mehr der große Konkurrent Sierra Entertainment, der für seinen immensen Ausstoß an Spielen bekannt war. Während LucasArts

So manche Kreatur wie dieser Zentaur erinnert stark an die King's-Quest-Serie, mit der Sierra Entertainment berühmt geworden ist. (VGA-Version)

Die Heilerin ist höchst erfreut, dass sie ihren vermissten Ring zurückerhält – und geizt auch nicht bei der Belohnung. (EGA-Version)

Alle Bilder: Sierra Entertainment / Medienagentur plassma

Ein Riese mit Herz: Brauggi sieht auf den ersten Blick gefährlich aus, hat aber nur Hunger und steht zum Glück mehr auf Obst als auf Menschenfleisch. (VGA-Version)

Ein echter Held muss auch mal Drecksarbeiten erledigen: Das tägliche Ausmisten des Stalls verbessert die Attributswerte des Protagonisten und bringt uns obendrein einige Silbermünzen ein. (EGA-Version)

Ende der 1980er-Jahre gerade einmal vier Adventures abgeliefert hatte – darunter die kaum bekannte Filmumsetzung Labyrinth von 1986 –, kam Sierra zum gleichen Zeitpunkt bereits auf beachtliche 20 Titel. Und da sind die Text-Adventure-Frühwerke des vom Ehepaar Ken und Roberta Williams gegründeten Unternehmens noch nicht mal mitgezählt!

Sierra etablierte innerhalb von wenigen Jahren mehrere Adventure-Reihen, darunter die Märchen-Abenteuer von King's Quest (ab 1984), die Science-Fiction-Parodie Space Quest (ab 1986) oder die seichten Sexkomödien von Leisure Suit Larry (ab 1987). Trotzdem war ich nie ein großer Fan all dieser Werke, schlicht, weil das Spieldesign voller Ärgernisse steckte. Allen voran schreckten mich die hanebüchenen Rätsel ab, die ich ohne Lösungshilfen niemals überstanden hätte. Bis Ende 1990 quälte Sierra seine Spieler zudem mit einem unbarmherzigen Textparser, der keinerlei Tippfehler tolerierte. Ganz zu schweigen von den horrend spielbaren Actionsequenzen in Manhunter (1988), die bei mir einen Wutanfall nach dem anderen auslösten.

Aus diesem Grund habe ich mir damals kaum ein Sierra-Spiel gekauft und erst im Nachhinein bei den später veröffentlichten Sammlungen zugeschlagen, die in der Regel alle Episoden einer Franchise vereinten. Mangels Zeit habe ich nur wenige Titel ausführlich gespielt. Und eine Serie ging gar komplett an mir vorbei: Quest for Glory, 1989 als Hero's Quest (Untertitel: So You want to be a Hero) gestartet. So hieß die Serie nämlich ursprünglich, bis Sierra den Namen aufgrund von Lizenzstreitigkeiten mit dem fast gleichnamigen Tabletop-Rollenspiel aufgeben musste.

Dabei sprach eigentlich einiges für die vom Ehepaar Corey und Lori Cole entworfene Heldensaga: Mein damaliges Lieblingsmagazin Power Play vergab im Test satte 81 Punkte – eine Wertung, die dort nur wenige Sierra-Werke erreichten. Zudem interessierte mich der ungewöhnliche Ansatz, ein klassisches Grafik-Adventure mit Rollenspielelementen zu kombinieren. Und auch die Screenshots gefielen mir dank ihrer bunten Ausstrahlung, auch wenn sich die Ur-Version auf den EGA-Modus beschränkte und somit nur 16 Farben gleichzeitig darstellen konnte. Diese hätten dafür kaum kräftiger ausfallen können.

Aus all den genannten Gründen wollte ich mich trotz meiner Vorbehalte gegenüber Sierra an Quest for Glory heranwagen. Nur fand ich nie die Zeit oder den richtigen Anlass – bis heute!

Die Qual der Wahl: EGA oder VGA?

Bevor das Abenteuer startet, stehe ich vor zwei grundlegenden Problemen: Zum einen gibt es das erste Quest for Glory in zwei verschiedenen Versionen, nämlich in der bereits erwähnte EGA-Fassung und in der 1992 nachgeschobenen VGA-Variante. Weil auch diese bereits 28 Jahre auf dem Buckel hat, werde ich mir einfach beide anschauen.

Zum anderen sind die Rätsel in Sierra-Adventures bisweilen ziemlich beschränkt, weshalb ich keine große Lust habe, mich auf ehrliche Weise durchzuboxen. Ja, ich gebe zu: Ein Großteil des Abenteuers habe ich mit Hilfe einer Komplettlösung bestritten. Oder sagen wir

Je nach Wahl eurer Klasse müsst ihr diesen Felsen auf unterschiedliche Weise erklimmen. (VGA-Version)

Vor allem als Dieb lohnt sich ein nächtlicher Einbruch in den Häusern von Spielburg. (EGA-Version)

Die Kampfgrafik wirkt in der VGA-Version deutlich dynamischer und farbenfroher. (VGA-Version)

besser: mit mehreren. Denn ein Sierra-Spiel ist sogar mit Guide kein Selbstläufer!

Abschließend überlege ich, wie ich Quest for Glory überhaupt spielen möchte, denn theoretisch stehen mir mehrere Optionen zur Verfügung. Ich könnte beispielsweise meinen alten Amiga entstauben und die Originaldisketten meines nachträglich gekauften Exemplars ins knatternde 3,5-Zoll-Laufwerk schieben. Auch das Remake ist inzwischen Teil meiner physischen Sammlung.

Allerdings greife ich aus Bequemlichkeit dann doch zur digitalen Steam-Version, die alle fünf Quest-for-Glory-Teile vereint. Super: Dank DOSBox-Emulator funktionieren beide Versionen auf Anhieb sowie fehlerfrei.

Zumindest bei Spielbeginn reiße ich mich am Riemen und starte das Abenteuer erst einmal ohne fremde Hilfen. Weil ich in beiden Versionen jeweils einen eigenen Rollenspielcharakter kreieren darf, entscheide ich mich für unterschiedliche Klassen: Während ich das VGA-Remake als Schwertkämpfer bestreite, schlüpfe ich im Falle der Originalversion in die Rolle eines Diebes. Ich erstelle in Windeseile meine Charaktere und spezialisiere sie in ihrem jeweiligen Fachgebiet: Meinen Kämpfer pumpe ich mit noch mehr Stärke und Lebensenergie voll, während ich den Dieb vor allem auf Klettern, Schleichen und Schlösserknacken optimiere

Auf der Suche nach dem Abenteuerglück

Gleich in der ersten Spielminute fühle ich mich etwas verloren: Mein Held startet inmitten der Stadt Spielburg oder genauer gesagt vor dem Büro des Sheriffs. Mit dem kann ich reden, was im EGA-Original gar nicht mal so einfach ist. Schließlich muss ich hier wie in einem Text-Adventure Befehlszeilen eingeben und selbst draufkommen, über welche Themen ich den guten Mann befragen könnte. Zum Glück hilft mir die VGA-Adaption, die komplett mit Maus funktioniert und in der mir alle sinnvollen Gesprächsoptionen in Form von anklickbaren Icons angezeigt werden.

Ich schaue mich weiter in der Stadt um und entdecke allerlei interessante Orte, darunter eine Bar, einen Magier-Shop und natürlich die Abenteuergilde. Dort muss ich mich in das Buch für angehende Helden eintragen und sollte mir die Pinnwand genauer anschauen, die einige der zentralen Aufgaben verrät. Unter anderem soll ich die beiden Kinder des hiesigen Barons ausfindig machen oder den verlorenen Ring einer Heilerin aufstöbern, wofür man letztlich klassische Point-and-Click-Rätsel lösen muss. Als Nächstes verlasse ich die Stadt. Ich lande in einem dichten Waldgebiet, in dem mir ab und an ein Gegner entgegenkommt, beispielsweise ein Bandit oder eine Art Gnom. Die nun folgenden Kämpfe erweisen sich vor allem im EGA-Original als sehr schwerfällig und gewöhnungsbedürftig. Erst nach ein paar Fehlversuchen finde ich heraus, dass ich die Taste zum Angriff einfach gedrückt halten kann und mein Held automatisch einen Stich nach dem anderen durchführt.

Mittelfristig komme ich als Kämpfer immer besser mit den Scharmützeln zurecht, während mein Dieb kein Land sieht: Der Junge ist einfach nicht dafür gemacht, sich mit seinem kleinen Messer ordentlich zur Wehr zu setzen. Stattdessen renne ich mit ihm lieber weg und ergreife die Flucht.

Die Spielwelt an sich erinnert mich hingegen mehr und mehr an den Sierra-Kollegen King's Quest: Sie ist von eher überschaubarer Größe und strotzt nur so vor Märchenatmosphäre und einmaligen Ortschaften. An einer Stelle sichte ich einen weißen Hirsch, der vor mir davoneilt und mich zu einem verschnörkelt aussehenden Baum führt. Darin haust wiederum eine Dryade, für die ich einen ganz speziellen Samen finden muss. Man könnte sie ergo als Questgeberin wie in einem Rollenspiel bezeichnen, während sich die Lösung des Rätsels wieder sehr stark an der Machart von Adventure-Spielen orientiert. Die Mischung funktioniert jedenfalls so gut, dass ich mich ernsthaft frage: Wieso gibt es eigentlich nicht viel mehr Spiele dieser Art?

Nichts für Ungeduldige

Ich schaue mich weiter um und lerne in einem alleinstehenden Haus die alte Heilerin kennen, die ihren Ring vermisst und Zaubertränke herstellt. Kurz darauf erwartet mich ein neues Problem: Es wird langsam dunkel, und viele Orte lassen sich nicht mehr betreten. Unter anderem schließt das Tor von Spielburg, weshalb ich mich nicht mehr in der kuscheligen Gaststätte einquartieren darf. Sollte ich einfach in der Prärie schlafen? Besser nicht, da sterbe ich sofort. Kann ich mit der Rast-Option die Zeit absitzen? Auch das ist nicht erlaubt: Mein Held ist spätestens nach einer Stunde zu aufgeregt, um sich weiter zu schonen.

Langfristig entpuppt sich dieser Echtzeit-Faktor als eine der größten Schwächen von Quest for Glory, denn er hemmt ständig den Spielfluss. In der VGA-Version kann ich zumindest einen ruhigen Ort aufsuchen, an dem ich keine Feinde befürchten muss. Dann

Ihr solltet den Plausch mit Erasmus nicht mit unnötigen Fragen in die Länge ziehen. Ansonsten schmeißt euch der Zaubermeister kurzerhand raus! (VGA-Version)

Im EGA-Original sehen die Kämpfe deutlich karger aus. (EGA-Version)

Achtung, Stolperfallen: In diesem Bild müsst ihr jeden Schritt gut planen und am besten regelmäßig abspeichern, damit ihr sicher zur rettenden Tür gelangt. (VGA-Version)

warte ich „nur“ ein paar Minuten, bis es wieder hell wird. Der gleiche Trick funktioniert im EGA-Original leider nicht, weil die Zeit einzig und allein durch meine Aktionen voranschreitet – und das auch noch extrem langsam.

Gut eine Stunde später habe ich in beiden Versionen sämtliche Orte abgegrast, die mir zugänglich sind. Doch ich bin immer noch etwas ratlos. Zwar hat sich Sierra bei diesem Spiel sichtlich Mühe gegeben und quält mich im Gegensatz zu vielen anderen Adventures der Firma nicht mit zahlreichen Todesoptionen oder Sackgassen. Trotzdem fällt es mir schwer, die richtigen Hinweise herauszufiltern.

Mein erstes Erfolgserlebnis ist der Ring der Heilerin, den ich eher zufällig finde: Vor ihrem Haus steht ein Baum mit einem Vogelnest, das ich mit einem gezielten Steinwurf abwerfe. Ha, darin liegt der gesuchte Ring! Allerdings ist nur mein Kämpfer kräftig genug für diese Aktion. Mit dem Dieb muss ich mir etwas anderes einfallen und kraxle dank seiner Kletterfähigkeiten einfach den Baumstamm hinauf. Das klappt zwar nicht auf Anhieb, doch dafür verbessert sich mein Held mit jedem Fehlversuch und gewinnt somit wertvolle Erfahrung.

An anderer Stelle stoße ich auf einen blauen Riesen namens Brauggi, vor dem ich zunächst panisch flüchte – der Bursche sieht schließlich alles andere als harmlos aus! Zu meiner Überraschung entpuppt er sich jedoch als friedfertig und spricht ganz adrett in Reimen, die mir sagen: Er hat einfach Hunger.

Aha, ich benötige also etwas zu futtern … Hatte ich nicht in der Stadt einen Essensstand gesehen, der Äpfel und Gemüse verkauft? Schnell kehre ich nach Spielburg zurück und erstehe etwas Obst. Doch leider reichen die zehn gekauften Äpfel nicht aus; Brauggi wird einfach nicht satt. Muss ich noch etwas anderes Essbares besorgen? Womöglich doch Gemüse, obwohl der Riese es nicht mag? Nein, das Grünzeug lehnt Brauggi angewidert ab …

Die Antwort ist leider eher dämlich und dämmert mir erst, nachdem ich den ersten Blick in eine Lösung wage: Brauggi braucht einfach richtig viele Äpfel. 50 Stück (!), um genau zu sein. Und das ist exakt die Form der „Logik“, die mir viel zu sehr nach „Try and Error“ riecht und meine Vorurteile gegenüber Sierra-Adventures mal wieder bestätigt.

Überraschend vielseitig

Okay, ich will fair sein: Unterm Strich stoße ich im Spiel durchaus auf viele hilfreiche Tipps, die ich durch akribisches Befragen der Spielweltbewohner bekomme. So benötige ich zum Erhalt eines speziellen Tranks unter anderem etwas Feenstaub, der auf den ersten Blick nirgends zu finden ist. Jedoch verrät mir die Heilerin, dass in der Nähe spezielle Pilze wachsen. Sobald die Nacht anbricht, erscheinen dort einige Feen und geben mir den Staub, wenn ich mit ihnen tanze.

Ein anderer Punkt, auf den ich wiederum niemals ohne Lösung gekommen wäre: Ich darf in Spielburg selbst Einbrüche begehen! Genau genommen kann ich die Eingangstüren von zwei Gebäuden aufbrechen, sofern meine Schloss-

In der Originalversion von 1989 gebt ihr eure Befehle wie in einem Text-Adventure per Tastatur ein. (EGA-Version)

Die Hexe Baba Yaga sieht im VGA-Remake um einiges verbeulter und abschreckender aus als in der Ur-Fassung. (VGA-Version)

Das ging schief! Eigentlich wollte der Held den Kobold beklauen und muss nun gegen ihn kämpfen, nachdem er ihn versehentlich geweckt hat. (EGA-Version)

knacken-Fähigkeit gut genug ist. Genau der richtige Job für meinen versierten Dieb!

Spätestens hier bin ich von den unterschiedlichen Wegen und Herangehensweisen in Quest for Glory ernsthaft beeindruckt. Allen voran, weil ich eine solche Vielfalt von Sierra Entertainment nicht gewohnt bin. Fast bedauere ich schon, kein drittes Spiel mit einem Magier gestartet zu haben und dessen Zaubersprüche auszutesten.

Der Mittelteil des Abenteuers gefällt mir jedenfalls mit Abstand am besten, besonders als Kämpfer: Ich komme gut voran, erledige eine Aufgabe nach der anderen und sammle ordentlich Geld, womit ich mir am Ende eine bessere Rüstung kaufen kann. Als Dieb benötige ich hingegen viel Geduld und Ausdauer, weil ich die notwendigen Schleich- und Kletter-Skills nur durch stupides Anwenden der jeweiligen Fähigkeit verbessere.

Richtig gemein wird Quest for Glory gegen Ende, wenn ich beispielsweise mit der bösen Hexe Baba Yaga in Berührung komme oder das geheime Banditenlager infiltriere. Dort wimmelt es nur so vor Fallen, die mich auf einen Schlag töten. Diese treiben mich vor allem in der EGA-Version halb in den Wahnsinn, denn sie verlangen mir pixelgenaues Steuern ab. Des Weiteren muss ich immer häufiger zwischen mehreren Lösungen wechseln, weil mir die eine vornehmlich bei Punkt A hilft und die andere mehr bei Punkt B.

Während mein Spaß mit dem Krieger erhalten bleibt, knicke ich im Lager mit dem Dieb beinahe ein: Meine Schleichfähigkeiten sind nicht gut genug, um mich an einem besonders starken Minotaur vorbeizumogeln. Nerv! Ich knacke den Burschen nur dank der großzügigen Belohnungen, die ich durch meine bereits absolvierten Aufträge gesammelt habe. Damit besorge ich mir beim Krämer von Spielburg über ein Dutzend Messer, werfe sie im Schutz eines Busches auf das Ungetüm und raube ihm somit im Nahkampf sein letztes Quäntchen Lebensenergie. Nimm dies, du Unhold!

Fazit: Held sein lohnt sich!

Sei es drum: Ich erreiche in beiden Versionen das Finale und genieße das befriedigende Gefühl, ein echtes Abenteuer bestritten zu haben – auch wenn ich dafür auf fremde Hilfe angewiesen war. Allein die Tatsache, dass ich mich trotz der Widrigkeiten gleich zweimal hintereinander durch Quest for Glory gekämpft habe, spricht für das Spiel. Mit Fug und Recht möchte ich behaupten: Das hier ist definitiv eines der besten Adventures von Sierra Entertainment. Vom Finale abgesehen sind die meisten Aufgaben gar nicht mal so schwer, wie ich es gerade von diesem Hersteller gewohnt bin. Falls ihr euch schon immer einmal mit den Sierra-Adventures beschäftigen wolltet, möchte ich dieses Kleinod wärmstens als Einstieg empfehlen.

Unsicher bin ich nur, ob mir die EGA- oder die VGA-Version lieber ist. Erstere wirkt charmanter und trotz der eingeschränkten Technik ausgereifter, Letztere ist viel bunter und hat die klar bessere Steuerung. Schaut euch zur Not einfach beide Fassungen an – und spielt das Adventure genau wie ich einfach zweimal am Stück durch. Es lohnt sich! ❑

Befreit man den Sohn des Königs, erhält man sowohl eine Belohnung als auch eine Audienz beim Regenten. (VGA-Version)

Geschafft: Wer diese Feierlichkeiten zu Gesicht bekommt, der ist ein echter Held! (EGA-Version)

ANZEIGE

Gaming-PCs

von PCGH

Konfigurierbare PCs von Dubaro

Konfigurationsvorschläge vom PCGH-Ratgeber-Team

Jeder PC kann vor der Bestellung angepasst werden

Für PC-Schrauber: Bestellung aller Hardware-Komponenten auch als Bausatz möglich

Komplett-PCs von Alternate

Konfiguriert von den PCGH-Fachredakteuren

Lagernde PCGH-PCs sind sofort versandfertig

Nur Retail-Produkte in den PCs & Silent-Optimierung für flüsterleisen Betrieb

POWERED BY PCGH

Mehr Infos unter: www.pcgh.de/gaming-pcs

WORLD OF WARSHIPS

DAS BESTE HISTORISCHE FREE-TO-PLAY-SPIEL!

BEGINNE DEINE MARINEKARRIERE MIT DEM EINLADUNGSCODE: BOOM

ANLEITUNG ZUM EINLÖSEN DES CODES:

- GEHE ZU PLAYSHIPS.EU
- TIPPE DEN CODE „BOOM“ IN DAS LEERE FELD UND KLICKE AUF „AKTIVIEREN“
- ERSTELLE EINFACH DEIN KONTO UND GENIEßE DAS SPIEL! DEINE GESCHENKE WERDEN IN DEINEN HAFEN GELIEFERT.

DIESER EINLADUNGSCODE IST NUR FÜR NEUE SPIELER VERFÜGBAR, DIE KEINE WARGAMING.NET ID HABEN UND MUSS VOR DEM ERSTELLEN DES KONTOS BENUTZT WERDEN